Pokémon Pearl Version Diamond Version

Yu-Gi-Oh! WC 2007

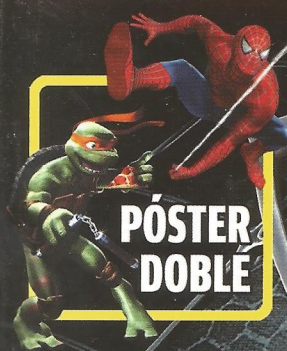
Cooking Mama: Cook Off

Code Lyoko

Legend of the Dragon

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo



PÓSTER DOBLE

Además:

- La Calle CN
- Retroactivo
- CN Profile

EVOLUCIÓN DE LOS GRÁFICOS: NES, SNES, N64 y GCN

Venezuela Bs 4000

0 37634 13138 1 05
Año 16 No.5

3

THE GAME

El lado oscuro de SPIDER-MAN

NINTENDO POWER

SUPER PAPER MARIO

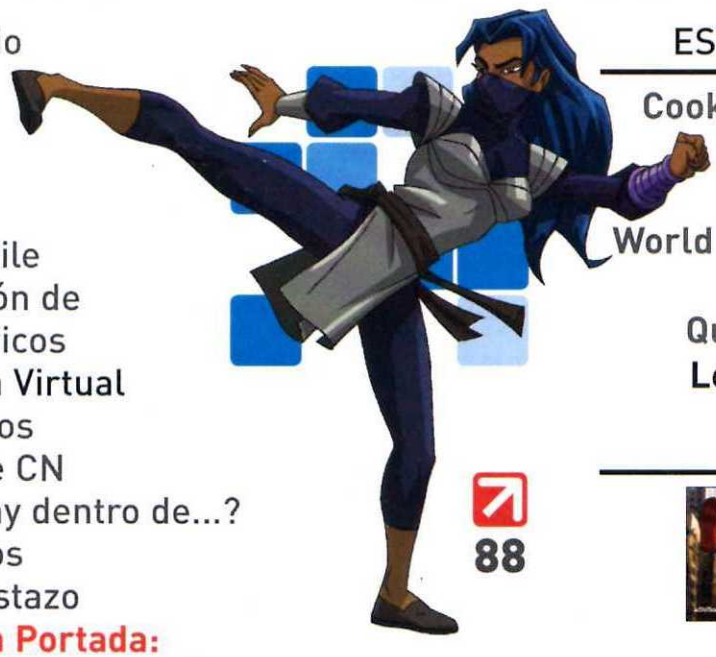
CUSTOM ROBO ARENA

© 2007 Activision. © 2007 MARVEL Characters Inc. © 2007 Sony Pictures Digital Inc.
© 2007 Ubisoft. © 2007 Warner Bros. Pictures. / The Weinstein Company / Imagi Studios Production.

© 2007 Nintendo

SUMARIO

6 Dr. Mario
8 Top 10
10 Extra
14 LogNin
18 Previo
20 CN Profile
22 Evolución de los Gráficos
26 Consola Virtual
30 Los Retos
32 La Calle CN
36 ¿Qué hay dentro de...?
40 Mariados
46 Gamevistazo
48 Nuestra Portada: Spider-Man 3 The Game
70 S.O.S.
80 Cementerio de Videojuegos
92 El Ojo del Cuervo
94 Retroactivo
96 Última Página



88

SUSCRÍBETE LLAMANDO
Del DF: 54 88 62 99
Del Interior de la República:
01 800 849 99 70
sin costo

ESTE MES REVISAMOS

Cooking Mama: Cook Off 34
Code Lyoko 44
Yu-Gi-Oh! 54
World Championship 2007
Puzzle Challenge: 78
Quest of the Warlords
Legend of the Dragon 88

PÓSTER DOBLE

NINTENDO POWER

Super Paper Mario 66
Pokémon Diamond & Pearl 72
Custom Robo Arena 84

Consola Virtual 26

© 2007 MARVEL Characters Inc.
© 2007 Sony Pictures Digital Inc.
© 2007 Activision

Spider-Man 3 The Game 48

Evolución de los Gráficos

Cada vez vemos mejores gráficos en los videojuegos, pero ¿sabes qué hay realmente detrás de ellos?; ¿cómo han evolucionado a lo largo de los años? Pues para que despejes estas dudas, hemos preparado este interesante artículo. 22

¿Qué hay dentro de...?

Las mascotas virtuales han sido una parte importante dentro de la vida de quien no tiene oportunidad de tener un animalito real; pero, ¿son realmente recomendables? No te pierdas esta genial retrospectiva. 36

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa FeDelegación
Álvaro Obregón CP 01210
México, DF
Tel: 5261 2600
clubninf@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Hijar Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Víctor Madrid Reyes

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN MÉXICO
Juan Carlos Espinosa

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN USA/PUERTO RICO
Miguel Ángel Armendáriz

GERENTE DE PRODUCCIÓN AMÉRICA DEL SUR
Maximiliano Vivanco

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN COLOMBIA
María del Pilar Sosa

ASESOR DE PRODUCCIÓN
Fral Zárraga

TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR GENERAL MÉXICO
Germán Arellano

DIRECTOR GENERAL USA/PUERTO RICO
David Taggart

DIRECTOR GENERAL CENTRO Y SUDÁMERICA
Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTOR DE OPERACIONES USA/PUERTO RICO
Joachim Roesler

DIRECTOR DE OPERACIONES AMÉRICA DEL SUR
Luis Castro

GERENTES GENERALES

COLOMBIA **Luis Castro**
CENTROAMÉRICA **Carlos Garrido**
PERÚ **Jaime Biggs Santa Cruz**
VENEZUELA **María Rosa Velandia**

AREA COMERCIAL

DIRECTOR COMERCIAL USA/PUERTO RICO
Guillermo Plehn

DIRECTORA COMERCIAL CHILE
María Eugenia Goiri

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD COLOMBIA
Beatriz Pizano de Narváez

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD PUERTO RICO
Pilar Rodríguez Sallaberry

GERENTE COMERCIAL ARGENTINA
Adrián de Stefano

GERENTE DE VENTAS QUITO, ECUADOR
María Ivette Andrade

GERENTE DE VENTAS GUAYAQUIL, ECUADOR
Cristina Luzón

FINANZAS

DIRECTOR INTERNACIONAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Ernesto Cervantes

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS MÉXICO
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y SERVICIOS CREATIVOS

DIRECTOR DE MARKETING MÉXICO
Juan Adlercreutz

GERENTE DE INTELIGENCIA DE MERCADOS USA/PUERTO RICO
Mariana Toledo

CIRCULACIÓN

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN MÉXICO
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES MÉXICO
Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR PUNTO DE VENTA USA/PUERTO RICO
John Jairo Mejía

DIRECTOR DE SUSCRIPCIONES USA/PUERTO RICO
Roberto Rubalcaba

GERENTE DE SUSCRIPCIONES USA/PUERTO RICO
Nilda Gómez

GERENTE DE CIRCULACIÓN COLOMBIA
Sergio Díaz

LICENCIAS
Good Housekeeping

VICEPRESIDENTE DE EDICIONES INTERNACIONALES
Kim St. Clair Bodden

EDITORIAL Televisa

EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Iñiguez

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 16 Nº 5. Fecha de publicación: Mayo 2007. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga Nº 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título Nº 6420, de fecha 27 de marzo de 1992. Certificado de Licitud de Contenido Nº 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente Nº 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco Nº 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona Nº 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco Nº 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogota, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com • **CHILE:** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl. • **ECUADOR:** Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA:** VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2007. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impreso en Colombia por Quebecor World Bogotá S.A.

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2007.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

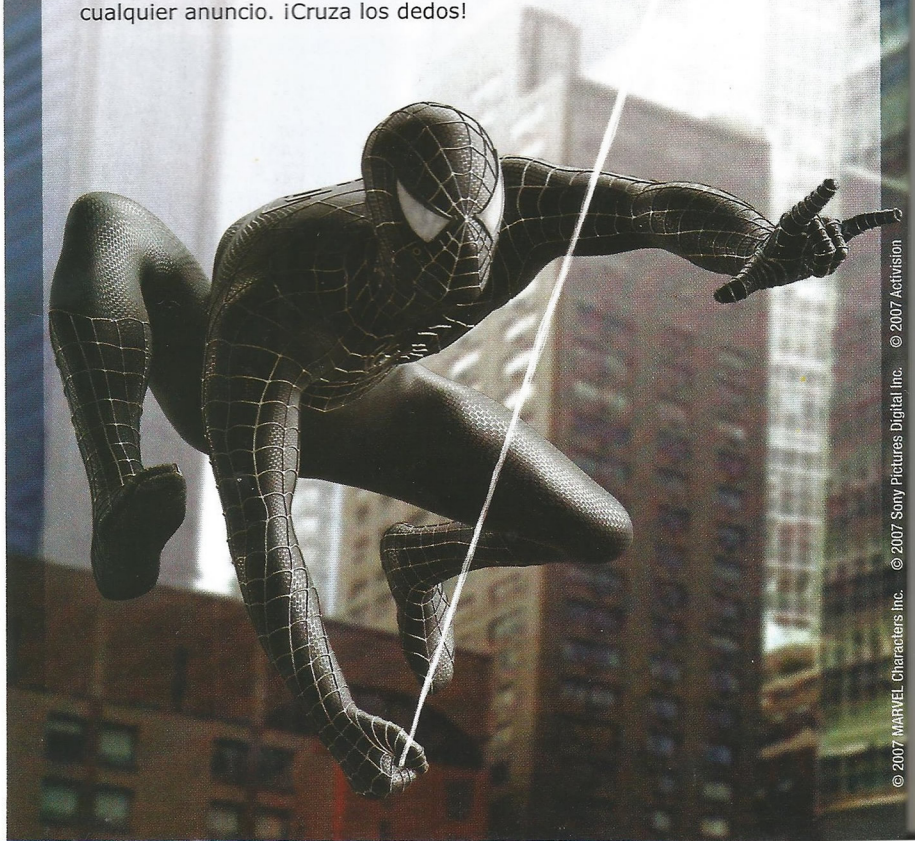
EDITORIAL

AÑO XVI No. 5 MAYO 2007

Hasta el año pasado, en este mes, ya te estábamos platicando sobre los múltiples juegos que se presentarían en el magno evento de videojuegos, el E3, pero a partir de este año cambia a julio, con un nuevo formato del cual ya te platicaremos en los próximos números; no obstante, se seguirán mostrando muchísimos títulos interesantes y podremos conversar con gente que está involucrada en los nuevos desarrollos. Obviamente aquí te traeremos la información más oportuna y con el clásico estilo que nos caracteriza, así que mantente pendiente porque ahora nuestro tradicional reporte del E3 será publicado en la revista de septiembre, con unos avances destacados en agosto. ¡No te lo pierdas!

Sin embargo, mayo no se queda sin novedades. El cine y los videojuegos vuelven a hacer una mezcla perfecta para disfrutar historias como **Spider-Man 3**; este último –en su versión para Wii- es el tema principal de Nuestra Portada; su modo de juego no es nada extraño, puesto que tuvimos una probadita de sus alcances en **Marvel Ultimate Alliance**, donde el arácnido era uno de los personajes clave. Por cierto, recientemente se anunció un juego basado en las próximas Olimpíadas de Beijing 2008, donde por primera vez veremos un encuentro legal entre **Sonic** (Sega) y **Mario** (Nintendo), cuya rivalidad ha estado latente desde hace décadas y ahora pondrán a prueba sus habilidades en diversas competencias deportivas. Es bueno ver cómo las licencias poco a poco van dándose la oportunidad de hacer este tipo de *crossovers* que son tan populares con los fans. Recuerdo muy bien un sinfín de animaciones en Flash que hacen estos últimos para Internet, de cierta forma para mostrar el deseo de que estos dos íconos de los videojuegos se midieran en algún tipo de competencia, y ahora es toda una realidad con **Mario and Sonic at the Olympic Games**.

Ahora bien, muchos se preguntarán si ya están desarrollando un juego que involucre a ambos personajes; ¿será posible que **Sonic** reciba la invitación para **Super Smash Bros. Brawl**? Puede ser una señal, pero por desgracia Nintendo no ha mencionado nada al respecto; a nosotros nos encantaría la idea y creo que a ti también; pienso que se dirán más detalles de **Brawl** en julio, así que nos mantendremos pendientes de cualquier anuncio. ¡Cruza los dedos!



© 2007 MARVEL Characters Inc. © 2007 Sony Pictures Digital Inc. © 2007 Activision

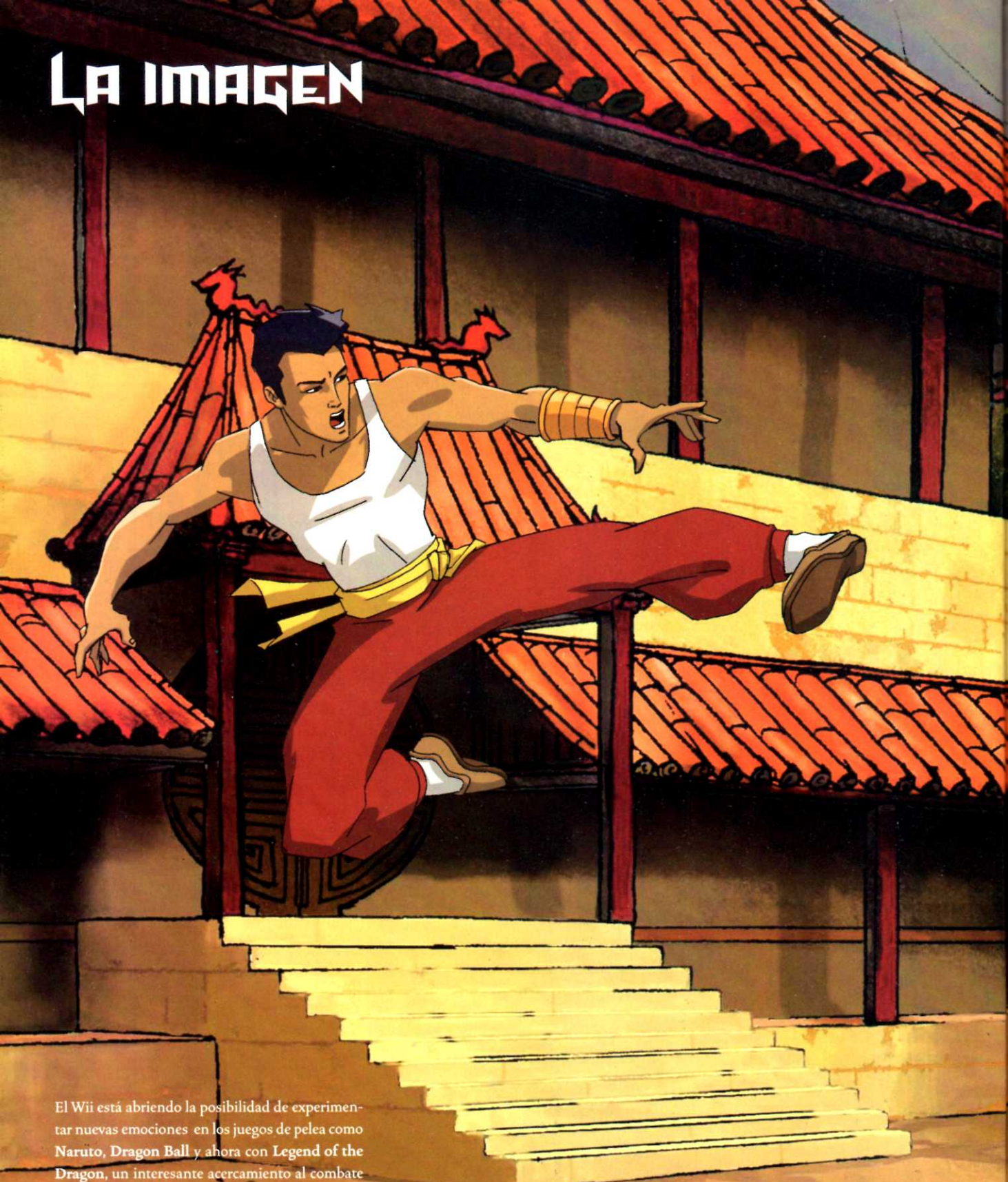
Wii™ Play

Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.

www.wii.com

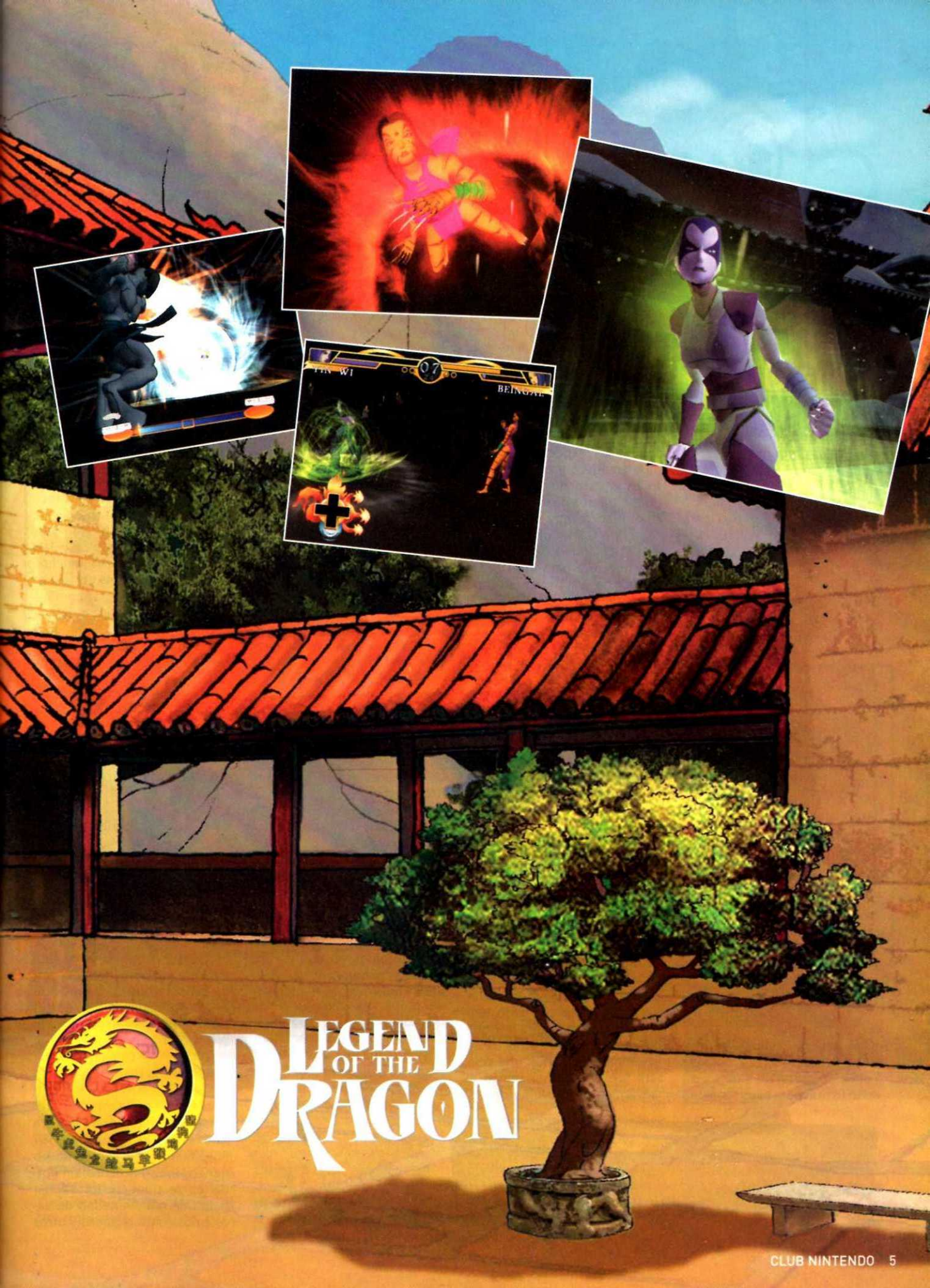
Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo.

La imagen



El Wii está abriendo la posibilidad de experimentar nuevas emociones en los juegos de pelea como **Naruto**, **Dragon Ball** y ahora con **Legend of the Dragon**, un interesante acercamiento al combate cuerpo a cuerpo que aprovecha las cualidades del control remoto y *Nunchuk* para generar los movimientos de cada personaje. Si quieres enterarte de la historia y todos los detalles realacionados con este juego, checa la...

...PÁGINA 88


LEGEND OF THE DRAGON

DR. MARIO

¡Hola, Doc! Les quiero enviar una gran felicitación a ti y a los miembros de Club Nintendo por su trabajo en la revista, y también aprovecho para hacerte unas preguntas.

1.- En Internet vi unas imágenes de un control raro, era una especie de control de Nintendo GameCube con abertura para insertar el control Wii. ¿Es cierto eso? ¿O es otra ilusión óptica de Internet?

2.- Recién obtuve el **Resident Evil 4** para el Nintendo GameCube, pero me extrañó una cosa: ¡no estaban los segundos trajes especiales! Ya saben, la armadura de **Ashley** y el traje elegante de **Leon**; ¿será que son exclusivos para Play Station 2? ¡Respóndeme, por favor!

3.- En Internet vi un artículo de un supuesto **Luigi´s Mansion 2**, que se supone va a ser en el castillo de la princesa **Peach**. ¿Acaso es una mentira más de las buenas, pero no siempre confiables, de Internet?

4.- Por último, escuché que va a salir una especie de Nintendo GameCube portátil, como una caja de DVD portátil. ¿Eso es verdad? Espero que puedan responder mis dudas aunque sea en mi correo. Mucha suerte con la revista y los próximos juegos a lanzarse.

José Luis Merino Schettino
Veracruz, México

¡Qué tal, mi estimado José! Pues tienes mucha razón: un conocido portal de Internet diseñó lo que para ellos sería una solución alterna al control del Wii, esto como parte de la oleada de creaciones que la gente -con mucho tiempo libre- de Internet se dedicó a generar según sus expectativas, unos muy creativos y otros no tanto. Es el caso que mencionas, que se trataba de un control de color blanco, muy similar al de Nintendo GameCube pero con la particularidad de que tenía una abertura para insertar un control de Wii. La verdad sería poco práctico por el peso total de ambos controles, pero sólo fue una idea, nada que se llevara a la práctica.

Así es, la versión del GameCube contó con mejor trabajo en gráficos y *gameplay*, ya que el Play Station 2 no podía generar los escenarios y la misma calidad de imagen de personajes que lucía su competidor, es por ello que Capcom decidió agregar algunos "extras" en el PS2, pero si te soy honesto, me quedo con la versión de GameCube, que si bien carece de ciertos secretos, luce mejor en todos los aspectos.

No sería de extrañarse una nueva historia de **Luigi´s Mansion**, pero por desgracia no hay nada oficial, puras suposiciones. Sería interesante ver las aplicaciones que le darían al control de Wii para las acciones de **Luigi**, sin embargo, tendremos que esperar a ver qué dice Nintendo al respecto. Ya por último, el GameCube portátil fue otro rumor previo al lanzamiento del Nintendo DS; por ahora Nintendo no tiene planes de un nuevo portátil, ya que el DS sigue vigente y en su mejor momento. Quizá en dos o tres años las cosas cambiarán, pero eso sólo el tiempo nos lo confirmará.

¡Qué onda, **Mario**! ¿Para cuándo va a estar lista la versión final del navegador para el Wii? Es que el de prueba no me gustó del todo. ¡Ah!, y lo más importante: ¿costará Wii Points? Si es así, ¿cuánto?

juan Alcántara
Atizapán, Edoméx

Desde abril ya está lista la versión final del *browser* de Opera corregida y aumentada; ahora ya cuentas con una opción para agilizar la escritura de elementos comunes como el www. com, etc., además de que se mejoró el acceso a los favoritos, mejoras en el *zoom* y el *scrolling* o la capacidad de borrar la barra de tareas, por mencionar algunas características. Lo bueno es que será gratuito hasta finales de junio, pero luego de esa fecha tendrás que desembolsar 500 Wii Points por no bajarlo a tiempo.

¿Ya viste que **Guitar Hero** va a salir para Wii? Perdón, pero por la emoción se me olvidó saludarte, **Dr Mario**. Estaba viendo en el Internet, en una página llamada gameprotv.com que tiene información variada y exacta, cuando me entero que van a sacar **Guitar Hero** ¡para Wii! Imagínate, tanto tiempo esperé ver este juego en una consola de Nintendo y gracias a lo innovador del Wii, ¡esto será una realidad! Me gustó mucho más porque el control se usa de una forma muy novedosa, además de que se puede adquirir la guitarra aparte si uno quiere, para poder hacerlo mejor... retar.

Luís Rodrigo Andrés Morales
Vía correo electrónico

Al parecer todo indica que **Guitar Hero** sí aparecerá en el Wii y no es de extrañarse; muchos de los juegos de ritmos están viendo como una magnífica oportunidad sus lanzamientos en esta consola; otro ejemplo es Boggie, un título de EA que será de ritmos con las manos y hasta karaoke. En el caso de **Guitar Hero** no se tiene mucha información al respecto, pero seguramente será un exitazo como ocurrió en el pasado. Esperemos a ver qué noticias publica Activision al respecto.

¡Hey, qué onda, amigos de Club Nintendo! Les escribo porque tengo unas dudas acerca del Nintendo Wii.

1.- ¿Qué función tienen los puertos USB de la consola?

2.- ¿Puedo utilizar un adaptador Bluetooth para computadora en vez del adaptador Wi-Fi para conectar mi Wii a Internet?

3.- Leí sobre unos rumores de que la última versión de **Metal Gear** también iba a salir para el Wii; ¿es esto cierto?

Guillermo Mena
Mérida, Yucatán, México

Esta es una pregunta muy recurrente: ¿qué hacen o para qué están los puertos USB? Pues bien, por el momento no tienen un uso práctico, sin embargo, se pueden aprovechar para una gran variedad de accesorios como teclados y otros

En muchos sitios de Internet se preparaban ideas de cómo sería el control alterno del Wii, pero pronto Nintendo dejó claro su concepto y nos mostró un control sencillo pero muy funcional que es el que conocemos ahora y disfrutamos para la Consola Virtual.

PREGUNTA DEL MES

Errores en la escritura

¡Hola, panas de Club Nintendo! ¿Cómo están? Espero que se encuentren bien. **Mario**, Fíjate que un día estaba jugando el nuevo **Castlevania Portrait of Ruin** de Nintendo DS y noté ciertos errores que se le pasó a la gente de Konami; el más obvio y pienso que imperdonable es el nombre de uno de los protagonistas del juego, la pequeña **Charlotte:** en el menú *Equip* puedes ver cómo el nombre está escrito como "**Charotte**". Otro es el ítem Samurai Leggins en el menú *Equip*: se puede leer "Leggngs", faltando la letra i.
También una armadura, Platinum Leggings, tiene el mismo error, pero peor, ya que se puede leer "Lggns". Y uno que no entiendo es cuando habilitas a **Richter Belmont**, sale escrito "**Richiter**". ¿Ya los habían notado? Si no, aquí están y bueno, sería excelente que publicaran mi carta.

Robert García
Vía correo electrónico

¡Qué buen ojo tienes, Robert! Dicen que hasta al mejor cazador se le va la liebre, pero en esta ocasión se les fue la fauna entera. En muchos juegos o en los instructivos de los mismos, existen numerosas faltas de ortografía o "errores de dedo" que por las prisas o porque el editor –que quizá se quedó enfermo en casa- no notó. Pero no hay que tachar de mal juego a este título, ya que son errores simples que si bien no deberían ocurrir, tampoco son vitales para su desarrollo. Este tipo de detalles son muy interesantes y los invito a que nos envíen todos los que noten, por mínimos que sean, para que los publiquemos en ésta, su revista. Ese tipo de errores no es frecuente en los juegos, pero sí llega a ocurrir; es como aquella frase de "All your base are belong to us" que se hizo realmente famosa luego de la mala traducción de un juego llamado Zero Wing para Sega Genesis.

La pésima traducción se volvió un fenómeno que ha recorrido el mundo entero y no sólo se ha limitado a los videojuegos.

dispositivos externos que te puedas imaginar; incluso no sería descabellado pensar en una impresora o una cámara para interactuar con el Wii. Pero es claro que en estos momentos no se les ha tomado en cuenta, pero no falta mucho para que Nintendo o alguna compañía le saque provecho. Estoy seguro de que se pueden generar cosas muy interesantes con la ventaja del USB.
Definitivamente no, Memo. El Wii sólo está diseñado para aceptar la conexión alterna a redes a través del adaptador Wi-Fi que se comercializó primeramente con el Nintendo DS, o en su defecto, mediante un ruteador, pero no con un dispositivo Bluetooth. Así que te recomiendo que cambies a un módem inalámbrico o que te apoyes con el tipo de conexiones alternas antes descritas.
Qué más quisiéramos nosotros que vivir una nueva experiencia de **Solid Snake** en alguna consola de Nintendo, de preferencia en el Wii, pero Konami no ha hecho un anuncio oficial sobre los planes del supersoldado, salvo en su aparición en **Super Smash Bros. Brawl**, aunque el hecho de que este personaje tenga tanto acercamiento con Nintendo, nos da una pequeña, pero probable oportunidad de que en el futuro podamos disfrutar de una de sus aventuras contra el terrorismo. ¿En qué te gustaría más, en Wii o NDS?

Hola, Club Nintendo. ¿Cómo han estado? Les escribo por las siguientes dudas.
1.- ¿El *Browser* de Opera fue lanzado al mercado únicamente con el diseño de Nintendo DS Lite o también con el diseño de Nintendo DS original?; ¿con el *Browser* de Opera se podrán ver videos como por ejemplo en Youtube?

Pedro Antonio
Vía correo electrónico

El *Browser* es compatible con el DS Lite o con el primero que salió a la venta, así que no te preocupes. Si te refieres al diseño del navegador, éste conserva el estilo de Opera y aplica las ventajas de la pantalla táctil como lo hace el *mouse* en las computadoras. Y si quieres ver videos de Youtube, seguramente lo podrás hacer tal como en el caso del Wii, claro está que la velocidad de la conexión será importante en el momento de transferir la información. Toma en cuenta que es un navegador común, con pequeñas limitantes, pero básicamente te servirá para lograr lo mismo que en tu PC.

¡Qué tal, Mario y todos los responsables de esta gran revista que cada mes nos llena de gratas noticias de la Gran N! Es la primera vez que les escribo y es que sé que no hay alguien mejor que ustedes para resolver mi duda (bueno, tal vez el buen amigo Shigeru, je, je). Bien... al grano; mi duda es si existe la intención de añadir un micrófono para el Wii, ya que en lo personal (y estoy seguro que a muchos gamers) me gustaría tener que gritar como desquiciado "¡Expeliarmus!" en algún título de **Harry Potter**, o darle muchos otros usos y que los programadores puedan sacarle más provecho al sistema. Espero su respuesta; de antemano gracias; hacen un excelente trabajo, mis felicitaciones.

Link Leonheart
Vía correo electrónico

Sí, la verdad es algo que también se nos había ocurrido a nosotros y a muchos de los seguidores de Nintendo. Un micrófono sería ideal para incrementar la acción y comunicación en el Wii, con sus juegos y con las personas en cuanto se tenga listo el juego en línea; pero no te preocupes, supongo que en el futuro sí se tendrá un micrófono, quizá no integrado al control, pero sí como un accesorio adicional. Sólo el tiempo lo dirá.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Mauricio Ortiz; Santiago, Chile.
Santiago Romero; Bogotá, Colombia.
Enrique Martínez; Durango, Durango.
Antonio Téllez; La Florida, Chile.

El rombo de la portada
Mmmm ¡pizza!

En nuestra edición anterior se incluyó un anuncio del álbum de Nintendo mencionando que ya estaba a la venta. Esto fue un error, ya que dicho álbum se lanzará más adelante.

TOP 10

1 Spiderman 3 (Wii)

Peter Parker está a punto de enfrentar una de sus mayores batallas; ahora no sólo encarará a enemigos feroces como **Sandman** -quien le traerá trágicos recuerdos-, sino que incluso debe lidiar consigo mismo cuando el simbiote trate de apoderarse de sus acciones. **Spider Man** tendrá más fuerza y mejor agilidad, pero su futuro se vislumbra tan oscuro como su nuevo traje. En la versión de Wii usarás el control remoto y el Nunchuk como si fueran los lanzatelarañas, aumentando la sensación de realismo y llevándote a vivir una novedosa aventura mientras te columpias sobre los rascacielos de la Gran Manzana.

2 The Godfather: Black hand Edition (Wii)

Cumple tus sueños de conquista al adentrarte en la versión interactiva de "El Padrino", novela del gran escritor Mario Puzo, que se convirtió en una de las historias clásicas del celuloide. Ahora, en su versión para Wii, asumirás el control de un mafioso novato que tratará de escalar entre las líneas de gánsteres de Nueva York al lado de la familia **Corleone**. Gráficamente no es la gran revelación, pero en cuanto al *gameplay* sí es toda una experiencia, es decir, con tus propias manos –valiéndote del control remoto y Nunchuk- realizarás los diversos movimientos del protagonista, como patearle el trasero a los que no cooperen en tu empresa.

3 TMNT (Wii)

Los cuatro héroes y su maestro **Splinter** están listos para dejar las coladeras y luchar contra la nueva amenaza de Nueva York. **Shredder** quedó en el pasado y ahora son otros villanos los que están poniendo en jaque a los ciudadanos, cometiendo una serie de crímenes que la policía no puede contener. El videojuego, desarrollado por Ubisoft, sigue a la perfección las acciones vistas en la más reciente cinta de los reptiles ninja, así como también hace gala del motor gráfico de **Prince of Persia** para otorgarle estilos acrobáticos a las tortugas y un buen detalle en el diseño de los escenarios que logra envolverte desde sus inicios.

4 Super Paper Mario (Wii)

El plomero regordete vuelve a su modalidad de papel para enfrentar nuevos peligros que amenazan con activar una abertura dimensional que podría tragarse al universo. Así, **Mario** es conducido a Fliptown, donde una leyenda cuenta que el héroe que los salvará encaja perfectamente con las características del bigotón. El juego combina acción tipo side-scrolling y libre movimiento en tres dimensiones, con nuevos elementos que le darán profundidad a los escenarios y la facultad de usar el control remoto (en posición horizontal) para conducir las acciones de los personajes. Los escenarios son bastante grandes y podrás explorarlos por mucho tiempo mientras cubres tus objetivos.

5 Medall of Honor: Vanguard (Wii)

La acción militar de la serie **Medal of Honor** por fin hace su triunfal ingreso al Wii. Si bien ya tuvimos la oportunidad de checar **Call of Duty 3** de Activision, ahora con **MOH: Vanguard** quedarás satisfecho de lo bien que se juega y del realismo de los efectos visuales y de sonido. Aquí disfrutarás de muchas de las grandes batallas que se libraron en la Segunda Guerra Mundial, desde la operación Husky hasta adentrarte en zonas de alta concentración nazi de Alemania. Tu primera experiencia de juego te hará perder el vértigo al descender en paracaídas a la zona de riesgo, para luego combatir a tus rivales frente a frente.

6 Blazing Angels: Squadrons of WWII (Wii)

Ahora bien, si lo tuyo, lo tuyo... no es el combate cuerpo a cuerpo como en **MOH: Vanguard**, prepárate para participar en las sorprendentes batallas aéreas de **Blazing Angels**. Ya sea que intervengas en misiones individuales (donde la inteligencia artificial se encargará del resto del equipo) o reúnas a tus amigos para adentrarse en la acción multiplayer, pasarás un intenso rato de diversión en el momento de asumir las maniobras de tu avión con el control remoto. Los gráficos son sombríos y muestran la cruda realidad de cómo se vieron los escenarios clave en la Segunda Guerra Mundial.

7 Pokémon Pearl/Diamond (Wii)

La denominada fiebre amarilla se estrena en el Nintendo DS con **Pearl & Diamond**, siendo una de sus principales ventajas las nuevas opciones que te sorprenderán seas o no fan de la serie. La historia se desarrolla en un lugar llamado Sinnoh, donde encontrarás una extensa variedad de nuevos personajes y otros ya conocidos. Antes de iniciar podrás elegir un hombre o una mujer como personaje principal y tendrás la opción de reclutar a tus monstruos de bolsillo que previamente hayas capturado y entrenado en la versión de Game Boy Advance a través del slot de GBA que incluye el Nintendo DS.

8 Prince of Persia: Rival Swords (Wii)

El **Principe de Persia** vuelve a la aventura en esta primera entrega para Wii, donde explorarás las historias previas vistas en el Nintendo GameCube, pero ahora con la ventaja de realizar las acciones principales mediante el control remoto y el Nunchuk. Los escenarios no sufrieron un cambio drástico con respecto a su antecesor, sin embargo, se mantiene la esencia de combate que caracterizó a la saga. Descubre los secretos oscuros del **Príncipe** y cómo tendrá que enfrentarse a su yo interno en una lucha por la existencia. Si no jugaste las versiones originales, esta es una oportunidad increíble para que vivas la odisea de **Las Arenas del Tiempo**.

9 Mario Party 8 (Wii)

La octava entrega de la fiesta de **Mario** promete ser toda una revelación al incluir docenas de nuevos minijuegos, seis tableros y varios modos de juego. Una de las características principales es que los personajes podrán transformarse para sacar ventaja de la situación, como por ejemplo, en un vampiro que absorberá las monedas del pobre fulano que esté en el camino. El objetivo principal sigue siendo el mismo: tratar de conseguir el mayor número de estrellas al final del juego, pero no será tarea sencilla, pues habrá múltiples trampas en el tablero, así como también tus rivales podrán hacerte la vida imposible.

10 Cooking Mama: Cook OFF (Wii)

Así como **Trauma Center** debutó en el Nintendo DS y luego su fama lo llevó al Wii, con **Cooking Mama** ocurre lo mismo. La versión original se presentó en el NDS consiguiendo gran aceptación debido a las características de la pantalla táctil, pero ahora dará un giro rotundo al transportarse al Wii, usando el control remoto como instrumento de cocina principal, con el cual podrás cortar las verduras, rebanar el pescado o mover los utensilios de cocina para cumplir cada reto que se te presenta a modo de minijuego (como en **Wario Ware**). Aquí encontrarás platillos de 10 diferentes naciones; ¿y tú, qué sabes cocinar?

TEXTEA 21111

CLUB NINTENDO Imágenes y Tips

Paquete Tips

CLUB NINTENDO 21111

Suscribete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 21111	ABC TETISDS. NDS. Para activar la opcion Mario...

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

- Duel Masters (GCN)
- The Grim Adventures of Billy & Mandy (GCN)
- Looney Tunes: Back in Action (GCN)
- Harlem Globetrotters: World Tour (GBA)
- Harry Potter: Quidditch World Cup (GBA)
- Mario Golf: Advance Tour (GBA)
- Grand Theft Auto (GBA)
- Alienators: Evolution Continues (GBA)
- Tetris DS (NDS)
- Call of Duty: Finest Hour (GCN)

Tip individual

CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 61111	ABC DUTY. GCN. Head shots: termina el juego en...

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo, estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111

C141 C142 C143

C144 C145 C146

Ejemplo:

Envía	al
ABC CT FOTO C141	Number 31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

$15.00 IVA incluido

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

C147 C148 C148 C150

C151 C152 C153 C154

Ejemplo:

Envía	al
ABC CT LOGOCOLOR C147 LUIS	Number 31111

C155

C156

Precio por imagen: $15 con IVA incluido
Sólo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta lista de nombres en esmasmovil.com
Aplican restricciones.

$15.00 IVA incluido

Si eres usuario en Plan de Tarjetas, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poderlo solicitar. Para usuarios con Planes de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Se genera tarifa de transmisión de datos cuando aplique. El contenido debe ser compatible con tu celular. Compatibilidades en www.esmasmovil.com. Claves, marcaciones y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador. Se prohíbe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. © Televisa S.A. de C.V. derechos reservados, 2005. El operador no es responsable del contenido, servicios ni de la publicidad. Servicios disponibles para usuarios Telcel, Movistar, Iusacell y Unefon. En Unefon, los servicios mensuales se reactivan automáticamente. Para cancelar la resuscripción automática envía desde tu Unefon CANCELAR al 22622. Para descargar juegos, tonos reales, tonos polifónicos e imágenes a color, el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible para descargas de tonos e imágenes. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 15% de IVA en ciudades fronterizas. Un tono real es un fragmento de la canción original. Descargas de imágenes, juegos, sonidos y tonos al 31111, 81111 y 91111 no disponibles para Iusacell. Descargas de juegos y tonos monofónicos no disponibles para Unefon. El tiempo de entrega de contenidos puede variar de acuerdo al nivel de congestión en la red del operador. Estos servicios son únicamente de entretenimiento, la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. ® REBELDE, isomnios y todos los derechos relacionados son propiedad de Dori Media International GmbH y Cos Morena Group, S.A. © Derechos reservados 2005, bajo sublicencia de Televisa, S.A. de C.V. EL CHAVO ®, el logotipo, los personajes y todos los derechos relacionados son propiedad de Roberto Gómez Bolaños. © Derechos reservados 2004. LOLA, ERASE UNA VEZ ® y todos los derechos relacionados son propiedad de Televisa, S.A. de C.V. © Derechos reservados 2007 Los temas propiedad de Editora San Angel, S.A. de C.V. son comercializados bajo Licencia otorgada a My Alert, S. de R.L. de C.V. © 2006 Viacom International Inc. Todos los derechos reservados. Nickelodeon (TM). Atención a Clientes: DF 5340 2324 Interior 01 800 700 1111.

Una pareja que nació para triunfar

Hace mucho tiempo, cuando el Super Nintendo era la consola más popular del planeta, una rivalidad comenzaba a tomar forma; nos referimos a la de **Mario** con Sonic, quien era el símbolo de la consola de Sega. No queremos sonar favoritistas, pero la verdad es que los juegos de **Mario** siempre estuvieron por delante de los del erizo; pero bueno, lo importante aquí es que desde ese entonces siempre se ha soñado con ver a estos dos personajes en un mismo título compitiendo por ver quién es el número uno, y parece ser que después de mucho tiempo de espera por fin podremos ver materializado ese sueño.

Hace pocas semanas, Nintendo y Sega anunciaron que se encuentran desarrollando **Mario & Sonic at the Olympic Games**, que, como debes intuir, estará ambientado en los próximos juegos olímpicos por realizarse en China. El juego es tanto para Wii como para Nintendo DS, y es de prever que sacará provecho de las capacidades en cuanto a *gameplay* de ambas consolas.

Esta noticia nos hace pensar que una posible incursión de Sonic en el siguiente Smash Bros. no está nada lejos de la realidad... pero habrá que seguir esperando.

Se comentó que serán varias disciplinas en las que se podrá participar, pero que no sólo podremos hacerlo con **Mario** y **Sonic**, ya que se va a incluir una muy buena plantilla de personajes de ambos universos, entre ellos **Luigi**, **Yoshi**, **Tails** y **Knuckles**, por lo que por variedad no va a existir queja alguna; no se dijo nada de una modalidad para cuatro juagadores simultáneos, pero tomando en cuenta el estilo del juego, no dudamos pero ni tantito que vaya a disponer de él; es más, prácticamente es una obligación. La verdad es que esta es una noticia sin precedente; estamos seguros de que esta alianza dará grandes resultados, y es que cuando se juntan dos estrellas de tal magnitud, nada puede salir mal. La fecha de salida que se tiene prevista es a finales de año, pero aún nada exacto; pero en cuanto la sepamos, así como si tenemos más detalles, se los haremos saber oportunamente, ya que sabemos que a partir de ahora será uno de los juegos que más estés esperando.

Continúan las piruetas

Para todos los aficionados a los deportes extremos, les tenemos una buena noticia, y es que ya no se van a tener que conformar sólo con **Tony Hawk** para el Wii, ya que Crave Studios pondrá a la venta una nueva edición de su serie **Dave Mirra BMX**, la cual llevará el subtítulo de **Challenge**. Obviamente el objetivo es que realices el mayor número de acrobacias posibles sobre una bicicleta en escenarios diversos, lo cual ya no suena tan sorprendente como a principios de la década, pero hay que tener en cuenta que para los giros y evoluciones, ahora vamos a usar el Wiimote, que, según se cree, nos va a servir como si fuera el manubrio de la bicicleta. Habrá en total doce *stages* en los que podremos realizar nuestras evoluciones; no creemos que estén todos abiertos desde el principio, y lo lógico es que conforme avances vayas habilitándolos, así como también obtengas mejoras para tu bicicleta. Su fecha para aparecer en el mercado no está definida, aunque se cree que será entre junio y julio, pero sólo el tiempo dictará la última palabra.

DAVE MIRRA BMX CHALLENGE

La monotonía se había vuelto costumbre en esta serie, pero esperemos que gracias a las cualidades del control del Wii, encuentre la frescura que ha estado buscando desde hace ya bastante tiempo, y siendo honestos, tiene todo para hacerlo, y como ejemplo ahí está el juego de Tony para este mismo sistema..

Todo el mundo a bailar

El mes pasado les informábamos de los primeros detalles de **Dance Dance Revolution: Hottest Party** por parte de Konami para Wii, y que parecía un juego bastante innovador, ya que usará los controles del sistema para simular movimientos de baile. Pues bien, parece ser que la compañía de los **Castlevania** no era la única que tenía esa idea, ya que hace tan sólo unos días, Electronic Arts ha hecho público que se encuentran trabajando en un juego musical exclusivo para Wii; su nombre será **Boogie**, y en él podremos elegir de entre varios personajes, para darle variedad. Pero si aun así no estás contento con su aspecto, podrás personalizarlo, para que así vaya de acuerdo con tu estilo.

A diferencia de **DDRHP**, aquí no vamos a usar tapete, y bailaremos sólo usando el Nunchuk y el Wiimote, lo que de ninguna manera es una desventaja, ya que por lo que se puede apreciar, implementarán decenas de movimientos para ejecutar con los controles. Otro dato interesante es que se dijo que, además del baile, los jugadores van a poder cantar y realizar videos musicales, lo que de entrada sugiere que el título puede venir acompañado de un micrófono, ya que no creemos que sólo se trate de poner el texto de las canciones en la pantalla para que las vayamos siguiendo. El título se ve bastante bien, lo malo es que no han dado a conocer cuándo saldrá al mercado, aunque no creemos que tarde demasiado. Algo que cabe mencionar es que EA se ha caracterizado por incluir temas musicales excelentes en sus juegos deportivos como la serie **FIFA**, por lo que no dudamos de la calidad que se tendrá en ese sentido, pero además, deja la posibilidad de que existan canciones interpretadas por artistas mexicanos; pero bueno, ya estamos adelantándonos a los hechos, mejor seamos pacientes.

Prepárate a marcar el Rasengan en el Wii

Parece que Naruto no sólo creció en cuanto a edad; también en su fuerza.

Si tienen buena memoria, recordarán que hace poco les comentamos que en Japón acababa de salir un nuevo juego de la serie de **Naruto** para Wii, pero que era algo complicado que lo viéramos en América, por lo menos en un buen rato; pero por fortuna estábamos equivocados, ya que Tomy, compañía que comercializa el título, ha hecho oficial que dicho título estará entre nosotros en el último cuatrimestre del año. Uno de los problemas que nosotros creímos sería factor para que el juego tardara en llegar, es que está basado en la segunda parte de Naruto, y aquí apenas se está transmitiendo la primera, pero bueno, así vamos a poder conocer a nuevos personajes. Se aseguró que **Naruto Clash of Ninja MVZ** (nombre que llevará en este continente) contendrá varias mejoras comparándolo con su versión japonesa, entre las que destacan un total de nueve modos de juego y escenarios que podremos destruir a nuestro antojo. Respecto al *gameplay*, ya se afirmó que muchos de los combos se podrán realizar con sólo mover el Wiimote de izquierda a derecha o de arriba hacia abajo; pero si consideras que ese no es tu estilo, tendrás la opción de conectar un control de Nintendo GameCube y jugar como lo has hecho siempre. Seguro que este anuncio ha puesto felices a más de uno, y para que se mantengan así un buen rato, los dejamos con algunas imágenes del título.

A conquistar el mar

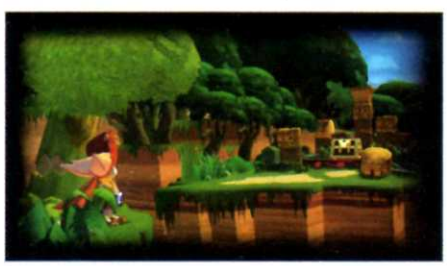
De los primeros juegos en anunciarse para Wii fue el **One Piece; Unlimited Adventure**, es más, hasta se pensaba que estaría disponible el día de lanzamiento de la consola, pero por diversos motivos se ha ido retrasando, al grado de que aún no se sabe exactamente en qué mes de este 2007 llegará a América. No obstante, tenemos nueva información para que los fans de la serie no sufran tanto. Primero que nada, olvídate de lo que habíamos visto antes en las versiones para Cubo, ya que ésas están orientadas a las peleas uno contra uno, lo cual no ocurre aquí, y como su nombre lo dice, es una aventura.

El personaje al que controlarás será **Monkey D. Luffy**, un joven que quiere encontrar el tesoro pirata más grande de todos los tiempos, el **One Piece**, y para ello usará sus habilidades al máximo, entre ellas la de poder estirar su cuerpo a dimensiones realmente considerables. Vas a controlar sus movimientos con el Nunchuk y el Wiimote; con el primero lo moverás de aquí para allá con ayuda del *stick*, mientras que con el remoto realizarás algunos movimientos especiales como atacar a tus rivales, ya sea con tus manos o con algunas armas, como puede serlo un palo. Los escenarios que recorrerás son enormes, con una ambientación tan bien diseñada que pensarás que estás viendo la serie de animación; en cuanto a los enemigos, la mayoría de las veces te van a atacar por grupos, por lo que la mejor manera de defenderte será mediante ataques continuos.

Como puedes darte cuenta, este juego promete bastante, sobre todo por el gran compromiso que se tiene con sus seguidores, porque, aunque ahora no lo creas, One Piece es una de las mangas que mayor éxito han tenido en todo el mundo.

Un nuevo título para Wii viene en camino

Después de que Capcom hiciera oficial la salida de un capítulo de su famosa serie **Resident Evil** para Wii, todos hemos esperado algo más por parte de esta importante compañía, y pues bien, esto ya es una realidad: han anunciado otro proyecto para el nuevo sistema de Nintendo; se trata de **Treasure Island Z**... sí, sabemos que tenías la esperanza de que fuera un **Mega Man** o algo así, pero bueno, mejor continúa leyendo para que veas de qué trata este título. Dentro del juego, vas a tomar el papel de un pirata, y como tal debes navegar por todos los lugares posibles para encontrar tesoros, pero obviamente no serás el único que tenga el mismo objetivo, por lo que tendrás que competir con otros piratas por conseguir el mayor número de tesoros posibles. El control del Wii será utilizado no sólo para los movimientos del personaje, sino también para que puedas resolver *puzzles* de una manera novedosa.



Su salida está contemplada hasta principios del próximo año, así que aún tienen muy buen tiempo para hacer de **Treasure Island** una buena experiencia.

Tal vez no nos llame tanto la atención ahora, pero esperemos que se trate de un gran juego por parte de Capcom.

Con Suma menores tu ahorro merece ser premiado

Abre o deposita en tu cuenta Suma Menores $1,000 y llévate **gratis** un video juego portátil.

No esperes más y diviértete ahorrando con Suma Menores

Vigencia del 20 de marzo al 30 de mayo del 2007 o hasta agotar existencias. Aplican condiciones.

BANORTE

EL BANCO FUERTE DE MEXICO

Log@in

Por Toño Rodríguez

¡Vámonos rápido con la información! En este mes tenemos a Koji Kondo en un concierto en la ciudad de San Francisco. También te platico de los nuevos títulos para NDS que te permiten hablar mediante Wi-Fi Connection. Mario y Sonic aparecen en un nuevo título para Wii y te damos una megarecomendación: nuestra Edición Especial 2007 con el arte de Mario y sus amigos. Además del Personaje del Mes

Koji Kondo en SF

No sólo Shigeru Miyamoto arribó a San Francisco en marzo, sino que también el mero mero del grupo de sonido de Nintendo llegó a tierra americana para dar un concierto en el **Video Games Live** el día 9.

En ediciones anteriores les platicamos de las actuaciones de Koji en diversos conciertos de **PLAY! A Video Game Symphony**. Eso fue poco tiempo después del E3. Ojalá que algún día lo podamos ver y escuchar en nuestro país.

Las nuevas versiones de Pokémon nos permiten platicar en el NDS

Así es, ahora no sólo podremos tener nuevas criaturas y enfrentarlas mediante las conexiones del Nintendo DS. Las nuevas versiones Pearl y Diamond nos permitirán platicar con nuestros oponentes antes, durante y después de las batallas. Esto mediante el micrófono del sistema y obviamente el protocolo de voz en Internet. Esto ya lo pudimos experimentar en el juego de Metroid Prime Hunters de la misma consola, pero en ese caso, las pláticas sólo pueden realizarse antes de comenzar las sesiones de juego. Seguramente tendremos más títulos con esta opción de comunicación vía Nintendo Wi-Fi Connection.

La megarecomendación del mes... y del año

Tenemos una nueva Edición Especial 2007. Nuestro héroe de overol, cachucha y guantes aparece como la estrella que es. ¿Pero de qué trata este especial? Bueno, algunos de nuestros lectores recordarán que hace unos años tuvimos un especial de arte en los videojuegos, en donde presentábamos las ilustraciones de muchos juegos como Street Fighter, Mortal Kombat, Mega Man y Mario Bros., entre otros. Ahora estamos retomando ese concepto para presentarte las imágenes más representativas de los juegos de la serie de Mario que han aparecido en estos sistemas: Nintendo GameCube, Game Boy Advance, Nintendo DS y Wii. Ilustraciones de 40 juegos forman parte del contenido de la publicación, además del póster que contiene una evolución gráfica de Mario, desde el NES hasta el Wii. ¡Es de colección!

Mario y Sonic se unen para las olimpíadas de Beijing 2008

En la sección "Extra" te enterarás de los detalles de está gran noticia. Por lo pronto te decimos lo que comentaron respecto a esto Hisao Oguchi, de Sega, y Shigeru Miyamoto, por parte de Nintendo.

"Estamos encantados de hacer equipo con Nintendo e ISM en este nuevo título. Por primera vez, dos de los mejores personajes de los videojuegos se unen para competir en los juegos deportivos más importantes; no podríamos estar más emocionados". Palabras de Hisao Oguchi, presidente y jefe de operaciones de Sega Corporation.

"**Mario** y **Sonic** han sido rivales de respeto desde los inicios de los videojuegos. De hecho, desde hace tiempo se ha discutido la posibilidad de que un día pudieran competir entre ellos. Ahora se ha dado la oportunidad perfecta de encontrarse en los Juegos Olímpicos, podríamos ver quién es más veloz, **Mario** o **Sonic**, " comentó Shigeru Miyamoto, nuestro viejo conocido.

Wario

Nuestro panzón amigo se lleva el nombramiento del mes, ya que cambia de rol en este título y nos entretiene en una gran aventura.

Personaje del Mes

esmas móvil®

#1 en México

¡MOVILIZA TU CELULAR!

tonos Los éxitos de TARABU en tu celular

TOP 5

1	Todo cambió / Camila	CAMBIO
2	Te lo agradezco pero no / A. Sanz y Shakira	TELO1
3	Tu recuerdo / Ricky Martin	RECUERDO1
4	Narcisista por exelencia / Panda	NARCI
5	Tu amor / RBD	TUAMOR

Lo más descargado

Más / Diego	MAS
Quiero estar contigo / Alejandra Guzmán	QUIERO4
Sin despertar / Kudai	SIN1
Volverá / El Canto del Loco	VOLVERA2
Vía láctea / Zoe	VIA
La tortura / Shakira	TORTURA
Da Da Da / Molotov	DADA
Qué hago yo / Ha - Ash	QUEHAGO
No, no, no / Thalia	NONO
Cosas del amor / Sergio Vega	COSAS1

Tonos que provocan

Infierno / Alma	INFIERNO
Más / Diego	MAS
Kirkinazo / Plastilina Mosh	NAZO
Stop! Olvídate / Tiziano Ferro	STOP
Y aquí estoy / Fey	ESTOY2
El profe / Miranda	ELPROFE
Sin despertar / Kudai	SIN
Honkey Tonk / Trace Adkins	TONK
Coolo / Pitbull	COOLO
Alma de B.Boy / EL Gran Silencio	ELGRAN

Reggaeton

Rompe / Daddy Yankee	ROMPE
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA
Lo que pasó pasó / Daddy Yankee	PASOPASO
Dile / Don Omar	DILE
Reggaeton Latino / Don Omar	RAGLATINO
Pásame la botella / Match and Daddy	BOTELLA
Yo sé que a ti te gusta / Daddy Yankee	TEGUSTA
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
I don't care / Ricky Martin	RICKY

Lo más "in"

Lo ves / Sin Bandera	LOVES1
Aquí / Allison	AQUI2
Pam pam / Wisin & Yardel	PAMPAM
Tengo un amor / Toby Love	TENGO2
Rudebox / Robbie Williams	BOX
Maneater / Nelly Furtado	MAN
Here to stay / Cristina Aguilera	TOSTAY
Sexy back / Justin Timberlake	SEXY25
Toxic / Britney Spears	TOXIC
Todo / Alejandro Fernández	TODO

¿Quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?

	CLAVE		CLAVE
Super Mario Bros	BROS	Half Life	HALF
Super Mario Bros 2	BROS2	Halo 2	HALO
Super Mario Bros 3	BROS3	Monkey Island	MONKEY
Tetris	TETRIS	Need For Speed	SPEED
Call of Duty 2	CALL	Resident Evil	EVIL
Donkey Kong	DONKEY	Street Fighter 2	STR2
Doom	DOOM	The Sims 2	SIMS
Duke Nukem	DUKE	Unreal Tournament	UNREAL
Final Fantasy 7	FINAL	World of Warcraft	WRD
Grand Theft Auto	GRAND	Zelda	ZELDA
GTA San Andres	GTA		

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

MONOFÓNICO DIGITAL
Envía CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN DIGI GUIEN1 NOKIA

MONOFÓNICO GSM
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO GUIEN1 NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI GUIEN1
Tu celular debe tener WAP configurado

Precio por tono: $15 con IVA incluido * *.

Juegos

Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 91111
Ejem: CN JUEGO FRED

Precio por juego: $30 con IVA incluido * *. Sólo para celulares GSM con WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Sonidos reales

	CLAVE
Bueno para nada	PARANADA
Ring	RING
Maricones	MARICON
Baboso	BABOSO

Sonidos Reales de VIDEOJUEGOS

Congratulations	CONGRAT
CerbalWombat	WOMBAT
GameOver	OVER
Highscore	SCORE
SecretLevel	LEVEL
Startyourengines	START!
TryAgain	TRY
Winner	WINNE

Sonidos originales

CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PLACER
PATO	SUPERPEDO
CABALLO	PEDORRETA
MOTO	TARZAN
BESO	OYEMIAMOR
GORILA	BEBE
GRITO	MEROLICO
SUPERERUCTO	GALAN
ERUCTO1	PEDOS

Envía CN REAL + "clave" al 91111
Ejemplo: CN REAL LETY
Precio por sonido real: $15 con IVA incluido * *.
Sólo celulares compatibles con WAP configurado

Llévate Una película gratis

Por cada suscripción a nuestros servicios 21111. Promoción válida hasta el 30 de abril de 2007. Películas sujetas al catálogo disponible en cada compañía.

Los mejores servicios al 21111

Cuidado de tu mascota
Envía CN MASCOTA al 21111

Adivinanzas
Envía CN ADIVINA al 21111

Bromas
Envía CN BROMA al 21111

Chistes
Envía CN CHISTE al 21111

CLUB AMERICA
¡Sé un aficionado bien informado! Recibe todas las noticias en tu celular.
Envía CN AMERICA al 21111

Futbol
Envía CN FUT al 21111

Chistes del Pirrurris
Envía CN RISA al 21111

Piropos
Envía CN PIROPO al 21111

Poemas
Envía CN POEMA al 21111

Estrenos y datos de cine
Envía CN CINE al 21111

Lucha libre
Envía CN LUCHAS al 21111

Precio por suscripción mensual: $30 IVA incluido*

NOMBRETONOS

¿Quieres tener tu propio tono personalizado?

Escucha tu nombre con el estilo de música que te identifica.

Sólo envía CN clave + "tu nombre" al 31111
Ej: CN TECNO LILIANA*

CLAVE
RAP
REGGAETON
TECNO

Precio por imagen: $15 con IVA incluido**. Sólo celulares GSM con WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Verifica si tu nombre está disponible en esmasmovil.com

LOGONOMBRES

Envía CN LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" al 31111
Ejemplo: CN LOGOCOLOR RETRO1 URSULA
Precio por imagen: $15 con IVA incluido**. Sólo celulares GSM con WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

EXCLUSIVO

Descarga el COMBO PREMIUM de MANÁ

Sé el primero en tener "Labios Compartidos" sonando en tu celular
Envía CN COMBO MANA al 91111*
y recibe el tono real* y una foto de este grupo.

*Un tono real es un fragmento de una canción.
Precio por combo: $30 con IVA incluido.** Tu teléfono debe ser compatible y tener WAP configurado.

Fotos Hollywood

PAMELA TYRA CONELLY2 WATTS2 BANKS JOLIE HILTON HUDSON ANISTON1 CAMERON ELECTRA HALLE ALBA1

Envía CN FOTO +"clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO ALBA1

Precio por imagen: $15 con IVA incluido**. Sólo celulares GSM con WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Juego del América

¡El más esperado por la afición!

Exclusivo

AMÉRICA
SOCCER CUP

Envía CN JUEGO AMERICA al 91111

Precio por juego: $ 30 con IVA incluido**. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Imágenes REBELDE

MIGUEL16 VIC05 MIA11 LUPITA11 VIC01 TOMAS1 LUPITA25 MIA23 LUPITA14 ROB11

Como bajar imágenes: Envía CN FOTO + "CLAVE" al 31111 Ejemplo: CN FOTO LUPITA11

Precio por imagen: $15 con IVA incluido**. Sólo celulares GSM con WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

El tamaño de las fotos puede variar aproximadamente dependiendo del modelo del celular.

Los Favoritos

Mouse panic
Envía CN JUEGO MOUSE al 91111

cats in love
Envía CN JUEGO CATS al 91111

Real soccer 2005
Envía CN JUEGO FUTBOL1 al 91111

2006 World soccer
Envía CN JUEGO soccer al 91111

World Table soccer
Envía CN JUEGO FUTBOL2 al 91111

World soccer Manager
Envía CN JUEGO FUTBOL al 91111

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Combo del América

¡¡Descarga ya el Himno del América* y recibe también el escudo del equipo que produce pasiones!!

Envía CN AGUILAS al 91111

NUEVO

*Precio por combo $30 con IVA incluido**. Un tono real es un fragmento de una canción original.

chat chavos y chavas

Los chavos y chavas más buena onda están en nuestro chat y están esperando para ser tus amig@s.

Envía CN CHAVOS al 71111

Envía CN CHAVAS al 71111

Chat 24 hrs. en vivo

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com

Se prohíbe la reproducción total o parcial, renta o cualquier distribución del contenido. Televisa S.A. de C.V. © Derechos reservados. 2006. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. El contenido debe ser compatible con tu celular. Verifica "compatibilidades" en www.esmasmovil.com. Marcadores, "ringers" y cualquier audio y cualquier no puede exceder. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la cobertura en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento, la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. Todos los cargos son automáticos y no cancelables mediante por primera en las claves enviadas. Es gratuito la fin de transmisión de estos cuanto aplique. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 10% de IVA en algunos fronterizos. Servicios disponibles para usuarios Telcel, Movistar, Iusacell y Unefon. En Unefon, los servicios mensuales se inactivan automáticamente. Para cancelar la suscripción automática envía desde tu celular CANCELAR al 20825. Si lo solicitar en el "plan de tiempo", el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que este deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual en tu celular, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activo tu móvil. Para descargar juegos, tonos reales, tonos polifónicos e imágenes a color, el teléfono celular debe tener WAP configurado y ser compatible para descargas de tonos e imágenes. Un tono real es un fragmento de la canción original. Descargas de imágenes, juegos, sonidos y tonos al 31111, 81111 y 91111 no disponibles para celular. Descargas de juegos y tonos monofónicos no disponibles para Iusacell. Los anuncios de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. ©1982-2006, sin ingresos y todos los derechos relacionados son propiedad de Dion Media International GmbH y Cre Morena Group, S.A. © Derechos reservados 2005, bajo autorización de Televisa, S.A. de C.V. El CHAVOS, los ingresos, los personajes, los personajes ficticios y todos los derechos relacionados son propiedad de Televisa, S.A. de C.V.© Derechos reservados 2007. Los temas propiedad de Crimen San Angel, S.A. de C.V. son comercializados bajo licencia otorgada a My Heart, S. de R.L. de C.V.© 2006 Viacom International Inc. Todos los derechos reservados. Nickelodeon ™. Animación a Distancia. DF. 5340 2324 // interior 01 800 700 3333.

esmas móvil

PREVIO

Dance Dance Revolution: Hottest Party

Konami

Wii

El Wii es una plataforma para toda la familia, y esto lo dejó muy claro Nintendo desde el día de su presentación oficial, y lo mejor es que así lo han entendido las licencias, por lo que podemos ver de todo tipo de juegos para la consola, y un claro ejemplo es que tenemos el título del que les vamos a platicar: **Dance Dance Revolution: Hottest Party.** A pesar de que no es el primer DDR que sale para alguna máquina de Nintendo, sí es el único que utilizará temas de la franquicia, lo que sin duda atraerá a todo mundo.

...Un pasito hacia adelante

Una evolución era más que una obligación, y ésta se comenzó a dar incluyendo diferentes opciones de juego; pero no es sino hasta ahora que se anuncia esta versión para Wii, que en verdad el concepto apunta a un nuevo nivel. El *gameplay* será de la siguiente forma: todos los pasos van a aparecer en pantalla como normalmente lo hacen, y al llegar a la parte superior deberemos pisar la flecha indicada en el tapete de juego, que por cierto va a venir junto con éste; hasta aquí nada novedoso, pero la cosa cambia cuando sabes que también vas a tener que mover las manos para completar correctamente cada stage.

Lo anterior se logra con el Nunchuk y el Wiimote, y los tendremos que colocar en la posición que nos indiquen en pantalla; por decir algo, si las siluetas de los controles están a los extremos, pues cuando se sitúen sobre dichas flechas deberemos colocarlos en esa posición, lo cual se va a lograr sólo extendiendo los brazos. Esto fue un ejemplo algo sencillo, pero que deja ver los cientos de posibilidades que ofrecerá este cambio en el *gameplay*, ya que hay que tomar en cuenta que las combinaciones entre pies y manos estarán a la orden del día.

Un pasito hacia atrás...

Desde hace muchos años, **Dance Dance Revolution** se ha ganado a pulso un lugar dentro de los mejores juegos musicales de todos los tiempos, eso nadie lo pone en tela de juicio, pero también es cierto que de pronto sus secuelas no eran más que actualizaciones en las que lo único que variaba era que se agregaban nuevos niveles de dificultad o algunos remixes de canciones ya conocidas, lo que originó que la Arcadia Pump It Up con melodías bastante movidas y pasos llamativos, comenzara a comerle un mercado que de cierto modo Konami había creado.

Calienta la pista de baile

Este Dance Dance Revolution tiene todo para volverse un referente dentro del género, y lo mejor es que es un juego exclusivo para Wii, que no encontrarás ni en Arcadias, lo que habla muy bien de Konami, que poco a poco comienza a adentrarse más al sistema, esta vez con una serie que por su solo nombre impone en el medio. Ahora sólo hay que esperar por una fecha de salida oficial, pero tomando en cuenta el grado de desarrollo, no creemos que tarde mucho en ser anunciada; por el momento ve preparando tu tapete de Dance Dance Revolution: Mario Mix de Cubo, ya que será totalmente compatible con él.

Toda la experiencia que hayas ganado en las versiones de Arcadia por fin se verá recompensada.

Pokémon Battle Revolution

Nintendo

Wii

A comienzos de la década, Nintendo lanzó al mercado Pokémon Stadium para el Nintendo 64, un cartucho con el que podías ver a tus monstruos de bolsillo pelear en completa 3D, gracias al accesorio conocido como Transfer Pack, que te permitía importarlos de tus cartuchos de GBA al N64. Este evento ha sido sin dudarlo uno de los más grandes en la historia del concepto, pero ahora Nintendo está decidido a dar un paso todavía mayor, el cual responde al nombre de **Pokémon Battle Revolution**, un título para Wii que promete ser todo un suceso. ¿Lo logrará? Estamos seguros de

Prepara a tu equipo

En **PKMN Battle Revolution** se retoma la idea principal de la serie, es decir, las batallas; el juego estará enfocado cien por ciento a este punto, dejando las aventuras para una mejor ocasión. Aún no se sabe exactamente cuáles van a ser las copas que se contendrán, o las reglas de cada una de éstas, pero tomando en cuenta la gran cantidad de Pokémon, no sería nada raro que ahora, además de dividirlas por nivel, también se haga por clase, o sea, por agua, planta, fuego, etcétera.

Carga tu energía

El nivel técnico del juego es realmente bueno, quizá algunos detalles como las voces de los Pokémon todavía pueden corregirse, pero a grandes rasgos va muy bien el desarrollo. Los escenarios son muy variados, podemos encontrar desde los que están ambientados en ruinas, hasta algunos dentro de grandes instalaciones; esto, aunque no lo parezca, agrega un sentimiento distinto a cada batalla; otro elemento que se ha mejorado de las versiones de Nintendo 64 ha sido el comentarista, que ahora narra cada movimiento que realices.

Tengo que ser siempre el mejor

Son varias las cualidades de este juego, pero la que sobresale de todas es que será el primer título para Wii que podamos disfrutar con el servicio Wi-Fi... ¡imaginate!, podrás competir contra gente de todo el planeta. Aún no se sabe cómo se manejará esto, si deberás entrar a una sala y ahí buscar entrenadores, o si será más simple, al estilo de Mario Kart DS o Tetris DS, por mencionar algo, pero bueno, estamos seguros de que Nintendo ya tiene esto muy bien pensado, y que cuando veamos los resultados nos va a sorprender bastante.

CN profile

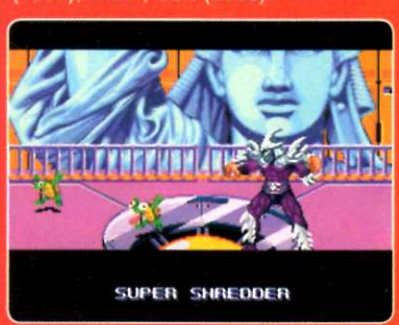
Shredder

Un villano muy malo

Shredder es la némesis por excelencia de las **Teenage Mutant Ninja Turtles**, y es casi tan representativo para la serie como las tortugas mismas. Al igual que otros héroes y villanos de la historia, su origen varía según el medio, pues en los cómics se explica de una manera y en la caricatura de otra; no obstante, su temperamento y personalidad casi no han sufrido cambios, siendo un "malo de la vieja escuela" al no tener prácticamente ningún asomo de bondad o motivación por dejar de ser malvado. De cualquier modo, su nombre real es **Oroku Saki**, y es el líder del Foot Clan (en algunas historias, es el jefe sólo de la "sucursal americana"). Quizá su única señal de interés por alguien más sea para con su hija adoptiva, **Karai**, quien también tiene sus diferentes orígenes y no siempre es reconocida como hija de **Shredder**.

En los videojuegos

TMNT, NES (1989), TMNT, Arcadia (1989), TMNT: Fall of the Foot Clan, GB (1990), TMNT II: The Arcade Game, NES (1991), TMNT II: Back from the Sewers, GB (1991), TMNT III: The Manhattan Project, NES (1992), TMNT IV: Turtles in Time, Arcadia (1991), SNES (1992), TMNT: The Hyperstone Heist, Sega Genesis (1992), TMNT III: The Radical Rescue, GB (1993), TMNT: Tournament Fighters, NES, SNES, Sega Genesis (1994), TMNT, GCN (2003).



Origen en los cómics

En las historietas originales, **Oroku Saki** es el hermano menor de **Oroku Nagi**, quien compitió con **Hamato Yoshi** (el dueño de **Splinter**, mentor de las tortugas) por el amor de una chica llamada **Tang Shen**, la cual prefería a **Yoshi**. Hamato asesinó a **Nagi** y se fue a Nueva York con **Shen**. **Saki** entrenó con el Foot Clan hasta llegar a convertirse en un feroz ninja, quien logró ser enviado a América para vengar a su hermano. En contraste, la mascota de **Yoshi** escapó y por azares del destino mutó en una rata humanoide quien entrenó a las cuatro tortugas para vengar a su difunto maestro. El **Shredder** que vimos aquí es un letal ninja con el poder suficiente para enfrentar a las cuatro tortugas él mismo.

Series de TV

Quizá el **Shredder** más conocido y popular sea el que vimos en la serie de 1987, en donde **Oroku Saki** y **Hamato Yoshi** eran miembros del **Foot Clan**; pero después de que **Saki** lo inculpó de haber eliminado a su Sensei, **Yoshi** fue forzado a escapar a Nueva York y vivir en las alcantarillas, en donde encontró a las tortugas y fue transformado en **Splinter**. **Oroku Saki** tomó el mando del **Foot Clan** y lo convirtió en su propio ejército del mal. Esta versión de **Shredder** no es más benevolente que las demás, pero tiene las características de muchos villanos de las caricaturas de la época: el típico jefe que siempre envía a sus subordinados para hacer el trabajo sucio por él, y quien rara vez enfrenta a sus enemigos. En la serie de 2003, **Shredder** tuvo un origen distinto, pues era realmente el alienígena **Ch´rell**, un **Utrom** que usaba un traje de humano y armadura para comandar el Foot Clan.

Películas

Shredder apareció en las dos primeras películas de las tortugas, la cual seguía casi la misma trama que el cómic original. En esta ocasión, **Shredder** trató de enlistar jóvenes desubicados para convertirlos en los ninjas del **Foot Clan**; las tortugas y **Splinter** lo enfrentaron y **Shredder** tuvo un trágico final en donde cayó a un camión basurero. En la segunda cinta fue revelado que sobrevivió a la caída y logró escapar; poco después, obtuvo el mismo mutágeno que transformó a las tortugas, el cual empleó para crear a sus propios mutantes, **Tokka** y **Rahzar**. Luego de ver a sus dos creaciones vencidas, usó el mutágeno en sí mismo para convertirse en **Super Shredder**, pero aun así fue derrotado por el cuarteto de reptiles. **Shredder** no apareció en ninguna de las dos entregas posteriores.

Las tortugas han enfrentado a varios enemigos durante sus aventuras, pero ninguno ha sido tan representativo como **Shredder**. Este personaje goza de buena fama entre los fans gracias a su estilo y personalidad, y por esa razón ha sido tan recurrente en los videojuegos. Curiosamente, en la mayoría de sus apariciones en los juegos tiene un arma o ataque que puede revertir la mutación en las **TMNT**, lo cual les hace perder una vida instantáneamente.

chikabum®.com

Si no recibes el contenido que solicitaste marca 01800 3632 747, en la Cd. de México 5277 9794, nosotros te lo reponemos

Tonos

Banda

Clave	Canción
1131637	Como Este Loco - Julio Preciado
1130731	Como Un Perro - Banda Cuisillos
1139932	Compárame - Banda El Limón
1131635	Corazón Negro - Pequeños Musical
1131365	De Contrabando - Jenni Rivera
1131638	Déjate Amar - Jenni Rivera
1130479	Descontrolado - Banda Cuisillos
1131577	Detrás De La Puerta - El Chapo
1131643	Dime Esta Vez Que Sí - Banda Astilleros
1131644	Dime Que Ganas - Julio Preciado
1131645	Dónde Estás Sin Mi - Banda Astilleros
1131647	El Amor No Tiene Edad - El Coyote Y Su Banda
1131648	El Chilango Quebrador - Banda El Recodo
1131649	El Nopal - Jenni Rivera
1131651	El Verso De La Burra - Banda La Costeña

Rock Inglés

Clave	Canción
1130724	All About Us - TATU
1130835	Creep - Radiohead
1130853	Hotel California - Eagles
1139945	Keep Your Hands Off My Girl - Good Charlotte
1139922	Lithium - Evanescence
1139950	Nothing In My Way - Keane
1131491	November Rain - Guns N Roses
1131287	Paradise City - Guns And Roses
1139931	Proper Education - Pink Floyd
1139924	Read My Mind - The Killers
1137367	Toxicity - System Of A Down
1139953	Welcome To The Black Parade - My Chemical Romance

Hip - Hop

Clave	Canción
1133215	Aint No Way - DMX
1135309	Always On Time - Ja Rule & Ashanti
1139843	Candy Shop (Feat. Olivia) - 50 Cent
1131341	Dont Lie - Black Eyed Peas
1133275	El Arte Del Engaño - Cartel De Santa
1139943	Fergalicious - Fergie
1130329	Frijolero - Molotov
1133406	Ms. Jackson - Outkast
1130739	My Humps - Black Eyed Peas
1133307	P.I.M.P. - 50 Cent
1130413	She Wants To Move - N. E. R. D.
1130414	Stick Out Ya Wrist - Nelly

Televisión

Clave	Canción
1133380	Barney Es Un Dinosaurio
1130608	El Tema Del Chavo Del 8
1135328	I Dont Want To Wait - Dawsons Creek
1133037	La Pantera Rosa
1133187	Los Simpsons
1139657	Pacman
1139878	Save Me - Smallvile
1139675	Super Mario Bros.
1137253	Tales From The Crypt
1137257	Thunderbirds
1130937	Tubular Bells - El Exorcista

Pop Español

Clave	Canción
1139935	16 De Febrero - Chetes y Emanuel Del Real
1133196	Alucinado - Yahir
1139942	Bella Traición - Belinda
1139936	Bendita Tu Luz - Maná
1130242	Color Esperanza - Diego Torres
1139937	Criticar Por Criticar - Fangoria
1139857	Dime Ven - Motel
1130507	Don - Miranda
1131568	Duele - Kalimba
1131422	Espacio Sideral - Jessie & Joy
1139912	Frágil - Allison
1131436	Hazme - David Bolzoni
1130583	La Bomba - Ricky Martin
1130356	La Camisa Negra - Juanes
1130265	La Tortura - Shakira
1131592	La Vida Después De Ti - Lu
1133204	Mariposa Traicionera - Maná
1130469	Me Pregunto - Belanova
1130359	Mi Credo - Pepe Aguilar Y Tizziano Ferro
1131314	Mirame - Nikki Clan
1139966	Si Nos Quedara Poco Tiempo - Chayanne
1139940	Ya No Quiero - Jesse & Joy

Éxitos

Clave	Canción
1139947	Love Light - Robbie Williams
1131576	World Hold On - Bob Sinclair
1139954	Ya Nada Queda - Kudai

Envía la CLAVE al 7464

* RECIBIRÁS EL TONO EN TU TELCEL.
* GUÁRDALO Y ÚSALO COMO QUIERAS.

Las claves van de acuerdo a tu equipo: HAIER D6000; NOKIA 1220, 2220, 3320, 3590, 5125, 6560, 8260, 8265, 8290; SAMSUNG A325; SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. MOTOROLA C340, V120t, V60i sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, T191, T193, V100 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3. BENQ M100, S670C; LG C1300, G1500, ME591, MG270, MG300d, MG320, MG610, MG800, W3000s; NOKIA 1100, 1100b, 1108, 1110, 1112, 1600, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3310, 3395, 3520, 3595, 3650, 5140, 5200, 5300, 6020, 6061, 6100, 6101, 6102, 6103, 6111, 6125, 6131, 6170, 6230, 6230i, 6260, 6590, 6600, 6620, 6630, 6670, 6682, 6800, 6820, 6822, 7210, 7250, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7610, 8390, 8801, 8890, 9210, 9290, 9300, 9300i, 9500, E50, E61, E62, N-Gage, N-GageQD, N70, N73, N91, N93; PANASONIC X700; SAMSUNG C207, E316, E715, E736, N707, R225, S100, S300M, T809, V200, X105, X426, X427, X480; SENDO S601; SIEMENS SX1; SONY ERICSSON T300, T610, Z200; ZONDA Divaz, Estatuz, Funz, Signuz sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. ALCATEL 332; HAIER T3000, V7000; LG MG220; MOTOROLA C139, C155, C250, C332, C333, C350, C381, C381p, C650, C698p, E380, E398, L6, L7, T720, T720i, U6, V171, V172, V180, V220, V235, V235p, V3, V300, V3i, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; PANTECH G310, G310c, G700, GB210, GB310, PG1210, PG1310v, PG1610, PG1810, PG3210, PG3310, PG3810, PG6100; SAMSUNG E630, X460, X466, X640; SONY ERICSSON J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K310a, K310c, K310i, K500c, K500i, K508c, K508i, K510a, K700c, K700i, K750c, K750i, K790a, K790c, K790i, P800, P900, P910a, P910c, S700c, S700i, S710a, T106, T200, T226, T310, T68i, T68m, W300i, W600i, W710i, W800i, W810i, W950i, Z500a, Z500i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z600, Z710i sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio $15 por tono I.V.A. incluido.

¡Descarga cualquiera de éstos contenidos estés donde estés!

Envía chikabum al 927

¡Y descarga el contenido que más te guste!

Precio $ 0.85 I.V.A. incluido.

Imágenes

Envía la CLAVE al 56467

* RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU IMAGEN.
* DESCARGA TU IMAGEN CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.

i1131440 i1131441 i1131442 i1131443 i1131444

i1139645 i1139646 i1139647

i1131445 i1131446 i1131447

i1138336 i1138337 i1138338 i1138339

i1139769 i1139770 i1139771 i1139772

i1139764 i1139765 i1139766 i1139767 i1139768 i1139895

Envía ZONA al 32020

Precio $ 2.50 I.V.A. incluido. Todos los teléfonos son compatibles.

Videos Nuevo

Envía la CLAVE al 7464

* RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU VIDEO.
* DESCARGA TU VIDEO CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.

V1130029 V1130030 V1130031 V1130032 V1130033 V1130034

V1130045 V1130046 V1130035 V1130036 V1130037

V1130047 V1130048 V1130049 V1130038 V1130039

Polifónicos

Envía la CLAVE al 7464

* RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU TONO.
* DESCARGA TU TONO CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.

Lo Más Pedido

Clave	Canción
P1131666	Ámame, Bésame - Alessandra
P1130728	Because Of You - Kelly Clarkson
P1131668	Bongo Bong - Robbie Williams
P1139847	Break It Off - Rihanna & Sean Paul
P1139961	Cada Vez Que Pienso En Ti - Los Cuisines Del Pasito Duranguense
P1133037	La Pantera Rosa
P1131671	La Plena (Pégate) - Ricky Martin
P1131425	Maneatar - Nelly Furtado
P1130272	Ojos Asi - Shakira
P1131426	Olvídame - Motel
P1130645	Rayando El Sol - Maná
P1131572	Rudebox - Robbie Williams
P1139675	Super Mario Bros.

Reggaeton

Clave	Canción
P1131567	Conteo - Don Omar
P1130357	El Chacarrón - Andys Val Gourmet
P1130218	Gasolina - Daddy Yankee
P1139860	Hips Don´t Lie - Shakira
P1139958	Igual Que Ayer - Rakim & Ken Y
P1131373	Llame Pa Verte - Wisin & Yandel
P1130502	Lo Que Paso, Paso - Daddy Yankee
P1139951	Pam Pam - Wisin & Yandel
P1131333	Rakata - Wisin & Yandel
P1139904	Reggaeton Latino - Don Omar
P1131316	Rompe - Daddy Yankee
P1139967	Sola - Hector "El Father"
P1131397	Tu Principe - Daddy Yankee

Top Latino

Clave	Canción
P1131412	Cambiemos Los Papeles - Horóscopos De Durango
P1131611	De Verdad Te Quiero - Valentín Elizalde
P1133275	El Arte Del Engaño - Cartel De Santa
P1130755	Eslabón Por Eslabón - Lupillo Rivera
P1130514	La Pared - Shakira
P1131357	Sin Despertar - Kudai
P1139919	Suelta Mi Mano - Sin Bandera
P1139051	Tatuajes - Joan Sebastian
P1130279	Tocando Fondo - Kalimba
P1131360	Todos Me Miran - Gloria Trevi
P1139884	Tu De Qué Vas - Franco De Vita
P1139885	Volverte a Amar - Alejandra Guzman
P1130243	Yo Quisiera - Reik

Grupera

Clave	Canción
P1130734	Endúlzame El Oído - Nadia
P1130694	Hasta Mañana - Límite
P1131437	Ingrato - Ninel Conde
P1130760	Inventario - Joan Sebastián
P1139068	Juliantla - Joan Sebastián
P1133016	La Puerta Negra - Los Tigres Del Norte
P1139923	Me Gustas - Alicia Villareal
P1139865	Me Haces Bien - Victor García
P1131582	Mermelada - Mariana
P1139872	No Me Verás - Ninel Conde
P1131440	Noche De Adrenalina - Pilar Montenegro
P1139876	Por Ti - Joan Sebastian
P1130929	Por Tu Maldito Amor - Los Temerarios

Electrónica

Clave	Canción
P1133054	Asteroide - Zoe
P1133136	Come Into My World - Kylie Minogue
P1131450	Enjoy The Silence - Depeche Mode
P1130709	Hung Up - Madonna
P1131488	John The Revelator - Depeche Mode
P1130469	Me Pregunto - Belanova
P1130457	Niño - Belanova
P1133306	Personal Jesus - Depeche Mode
P1130465	Por Ti - Belanova
P1133283	Question Of Time - Depeche Mode
P1130458	Rosa Pastel - Belanova
P1133176	Strange Love - Depeche Mode
P1131415	Vía Láctea - Zoe

Balada Inglés

Clave	Canción
P1133219	Angel - Shaggy
P1130853	Hotel California - Eagles
P1139944	Irreplacable - Beyonce
P1139947	Love Light - Robbie Williams
P1130721	Shadow - Ashlee Simpson
P1130156	Since U Been Gone - Kelly Clarkson
P1131430	Stars Are Blind - Paris Hilton
P1139099	Unbreak My Heart - Il Divo
P1139968	What Goes Around - Justin Timberlake
P1139930	Wind It Up - Gwen Stefani
P1139679	Work It Out - Beyonce Knowles
P1131576	World Hold On - Bob Sinclair
P1130327	Youll See - Madonna

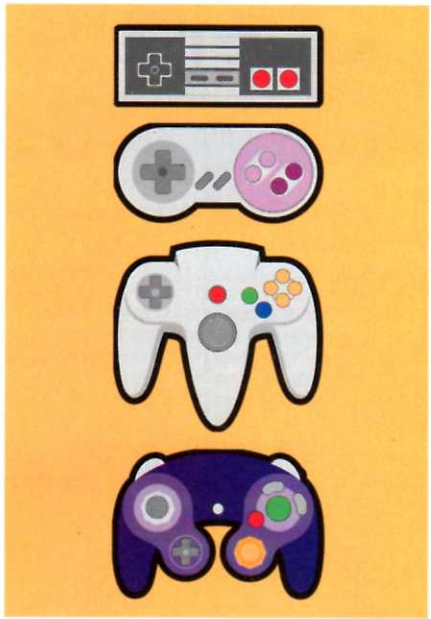
COMPATIBILIDADES Asegúrate de tener configurado tu WAP. Si no encuentras tu modelo en ésta lista quiere decir que es compatible, manda la clave del contenido como aparece.

POLIFÓNICOS: MOTOROLA C155, C261, C381, C381p, C384, C650, C698p, E1, E2, E390, E398, K1, L6, L6i, L7, U6, V171, V172, V180, V220, V235, V235p, V3, V300, V330, V365, V3i, V400, V400p, V555, V557, V600, V635, W220; PALM Treo600, Treo650; SONY ERICSSON P800, P900, P910a, P910c sustituye el P1 del principio de la clave por P2. Precio $15 por polifónico I.V.A. incluido. **IMÁGENES:** MOTOROLA C155, C261, C381, C381p, C384, C385, C650, C698p, E1, E2, E390, E398, K1, L6, L6i, L7, U6, V171, V172, V180, V220, V235, V235p, V3, V300, V330, V365, V3i, V400, V400p, V555, V557, V600, V635, W220; SONY ERICSSON P800, P900, P910a, P910c sustituye el i1 del principio de la clave por i2. Precio $15 por imagen I.V.A. incluido. **VIDEOS:** MOTOROLA E1, E2, E398, K1, L6, L6i, L7, U6, V220, V235, V3, V330, V365, V3i, V555, V557, V600, V635; PALM Treo650; SONY ERICSSON P910a, P910c sustituye el V1 del principio de la clave por V2. Precio $15 por video I.V.A. incluido.

Servicio disponible exclusivamente para usuarios Telcel. Derechos Reservados. Copyright © Entasys Digital S.A. de C.V. México, D.F. 2002. Atención a clientes: en el interior de la república 01800 3632747 sin costo, en la Cd. de México 5277-9794. Aplican tarifas de transporte Telcel GSM. En zonas fronterizas aplica el 10% de I.V.A. Telcel no es responsable del servicio, su contenido o su publicidad.

telcel

Evolución de gráficos en los videojuegos



A lo largo de los años hemos visto mejorar de manera asombrosa la calidad gráfica de los videojuegos, y muchas veces creemos que sólo se debe al procesador que tiene la consola, pero no es así. Esto se debe más que nada al entendimiento que tengan los programadores con el hardware, y cómo logran aprovechar ese poder para crear diferentes técnicas de programación que permitan recrear de la mejor manera posible los ambientes que tengan en mente. Para que te quede más claro lo anterior, vamos a dar un rápido repaso por las consolas de Nintendo, viendo cómo han ido evolucionando sus gráficos, y qué herramientas y técnicas se han utilizado.

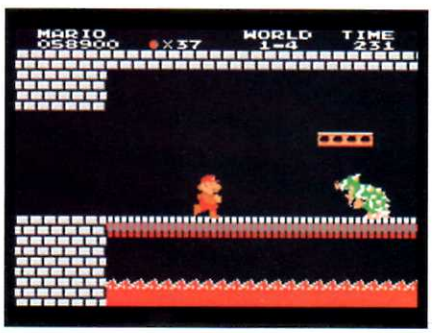
Nintendo Entertainment System El inicio

Las diferencias en cuanto al Atari y el NES son más que obvias en todos los sentidos, pero bueno, estamos con los gráficos, así que no nos metamos en otros aspectos sino hasta que sea necesario. Los 8 *bits* del NES permitieron a los desarrolladores crear mundos en 2D en los cuales el escenario se recorría según avanzábamos con el personaje; un ejemplo claro de esto lo podemos ver en juegos como **Super Mario Bros.**, **Mega Man** o **Castlevania**.

El lenguaje que se usaba en aquellos años era el Basic, y bajo él está diseñada la mayoría de juegos que vimos para la consola, aunque te parezca increíble. Este ambiente, a pesar de las limitantes de la época, motivaba al programador a crear sus propias herramientas y librerías, ya que en aquellos días no había aplicaciones que ayudaran a lograr efectos específicos como ahora puede serlo Maya u otros.

Super Nintendo Entertainment System La época dorada

Los años pasaron y llegó 1991, y con él, la nueva consola de la Gran N, el Super Nintendo, que con sus 16 *bits* de poder es considerada por muchos no sólo la mejor máquina de la compañía, sino también de la historia de los videojuegos; pero bueno, el caso es que fue en esta etapa cuando se han generado más técnicas de programación, y todas en función de mejorar nuestras experiencias como videojugadores. No se buscaba asombrar a nadie con aspectos técnicos, con calidad de video o de sonido, lo que contaba era la jugabilidad y cómo afectaba su entorno, pero bueno, ese ya es otro tema que tocaremos en mejor oportunidad para no meternos en polémicas.



Un momento histórico en los videojuegos: Mario contra Bowser.

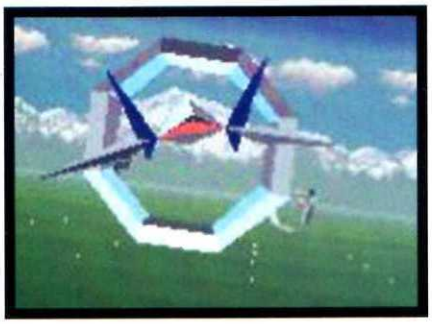
Algunas cualidades del sistema permitían que los juegos tuvieran diferentes tipos de colores o hasta sonidos; sin embargo, dadas las exigencias de principios de los años 90, los licenciatarios tenían que arreglárselas de diferentes maneras para lograr los efectos que deseaban; tal es el caso de Konami con **Castlevania III: Dracula´s Curse**, el cual incluía un chip que permitía generar efectos visuales más atractivos y mejores melodías, lo que se puede notar en el nivel de la torre del reloj. Otro juego que incluyó una mejora en su estructura de cartucho fue **The Legend of Zelda**, que contenía una pila que guardaba los avances que lograbas en la aventura.

Un giro a la diversión

El modo 7 no fue una técnica de programación como tal, pero sí una herramienta con la que contaba el Super Nintendo, que le dio gran ventaja contra sus "competidores" en aquel tiempo, ya que permitía que los ambientes pudieran girar; muy útil en juegos de carreras, o también para aparentar que algo se alejaba o acercaba rápidamente; dos de los juegos que más provecho le sacaron a esta opción fueron **F-Zero** y **Super Mario World**.

Entrando a un nuevo mundo

Varias fueron las sorpresas que nos dio el SNES durante su ciclo de vida, pero una de las más recordadas fue cuando se implementó el chip **FX** en algunos de sus juegos, el cual permitía generar gráficos poligonales, todo un suceso, ya que además la calidad bajo la que estaban elaborados permitía crear mundos en 3D. El mejor ejemplo que tenemos usando esta herramienta es Star Fox, no sólo porque fuera el primero, sino también debido a lo bien planeado de su concepto, con lo que hemos podido ver varias secuelas. Años después salió la segunda versión de este chip, no fue tan popular, de hecho sólo un par de títulos lo usaron: **Doom** y **Yoshi´s Island**.



Como una fotografía

La principal motivación de los programadores era buscar que los gráficos fueran cada vez más parecidos a la realidad, y de cierta manera lo lograron mediante la técnica conocida como digitalización. Consistía en copiar el aspecto de actores reales mediante cámaras especiales, como si se les estuviera tomando una fotografía de cuerpo entero, sólo que con poses específicas, que después, al unirlas y darles una secuencia, aparentaban el movimiento. Un complemento de esto que les comentamos fue la captura de movimiento; en ella se colocaban sensores en ciertas partes del cuerpo para que una computadora los interpretara. La serie **Mortal Kombat** se consagró en gran medida gracias a esta técnica, aunque otros juegos donde se usó fueron **Pit Fighter** o **NBA Jam**, que fueron muy buenos para su tiempo.

Lo único malo de este juego es que no aparecía Michael Jordan. Lástima hubiera sido genial.

Definiendo el futuro

A mediados de 1994 (vaya que ha pasado el tiempo), Nintendo anunció su alianza con la compañía Rare, y el primer fruto de dicha unión fue el juego **Donkey Kong Country** (que en ese tiempo como que estaba algo olvidado por la compañía), que estaría programado con ayuda de computadoras Silicon Graphics, bajo la técnica **ACM** o Modelaje Avanzado por Computadora. Simplemente fue todo un suceso dentro de la industria de los videojuegos; este título mostraba gráficos superiores a los de cualquier sistema del mercado, incluso que Arcadias, pero bueno, lo especial de este método de desarrollo es que para implementarlo tenían que seguirse varios pasos, siendo el principal el "esqueleto" de los personajes (lo que después conocimos como Wireframe), que era una estructura que se hacía en 3D, de tal forma que al ponerle las texturas se viera perfectamente que contenía volumen.

Sin embargo, a pesar del boom que causó, fuera de Rare y Nintendo, ninguna otra compañía utilizó tal esquema y sólo lo pudimos disfrutar en dos secuelas más de **Donkey Kong Country**, además del increíble **Killer Instinct**.

Nintendo 64 La máquina de la diversión

Con el Nintendo 64 tuvieron que crearse nuevas técnicas de programación, y no hablo de los algoritmos que se requieren para sacarle provecho a un nuevo procesador, sino de realmente empezar de cero; esto lógicamente se debió a los gráficos en total 3D que era capaz de desplegar el sistema.

En un comienzo, cuando Nintendo planeaba **Super Mario 64**, una de sus principales preocupaciones era cómo controlar la cámara en un entorno 3D, así que crearon la **Lakitu Cam**; y no se trata sólo del personaje que te sigue por todo el juego, sino de un sistema que permite sincronizar los ejes del mundo donde te encuentres, de tal manera que siempre tengas un ángulo óptimo de visión, y tan es así que después de **Mario 64**, infinidad de títulos tanto para N64 como para otras consolas intentaron copiar dicha cámara, pero nunca pudieron hacerlo de una manera adecuada.

Los gráficos poligonales eran un gran paso en el mundo de los videojuegos, pero había un problema: requerían de gran espacio en la memoria, y pues generar todo el mundo al mismo tiempo hubiera significado sacrificar otros aspectos como la música o texturas. Así que se diseñó un par de "trucos" para que el sistema no tuviera ningún problema en generar los gráficos; estas técnicas fueron conocidas como Clipping y Calling, las cuales permitían que si tú estabas viendo hacia tu derecha, lo que tuvieras atrás o a la izquierda no se cargara a memoria; lo mismo ocurría con otros elementos como enemigos u objetos, de los cuales sólo se usaba su lado visible, de tal modo que del lado que no apreciabas no había literalmente nada.

Por ahí de 1999, cuando ya los gráficos en tercera dimensión estaban más perfeccionados, surgió una especie de moda, los Full Motion Video, que eran escenas cinemáticas de gran calidad, usadas para incrementar la emoción de varios sucesos durante los juegos. Muy buenos ejemplos de lo que se puede lograr usando FMV los vemos en **Resident Evil 2** o **Pokémon Puzzle League** de Nintendo 64, o incluso en el remake que se hizo de **Resident Evil** para Nintendo GameCube.

Los FMV incrementaban la emoción, aunque muchos prefieren los cinemas en tiempo real.

Nintendo GameCube Puliendo los detalles

En la generación de consolas que terminó el año pasado no se vieron nacer muchas técnicas o métodos de programación, al menos no como ocurría antes, y de cierto modo la única que surgió en los 128 bits (al menos en videojuegos) fue el **Cell Shaded**, en la que se utilizan colores y texturas sin degradar, dando el aspecto de estar dibujadas a mano, lo que fue de gran utilidad para los títulos basados en animes como **Naruto Clash of Ninja**; pero creemos que su punto cumbre lo alcanzó con **The Legend of Zelda: The Wind Waker**.

Retomando el punto inicial del párrafo pasado, durante el GCN se dio una perfección en cuanto a estilos de programación ya existentes, un mejor *Motion Capture*, entendimiento de los entornos 3D, etc. Pero nunca una evolución en el sistema gráfico, al menos no una considerable; en el Wii actualmente no se han desarrollado sistemas exclusivos o dedicados, pero tomando en cuenta el gran apoyo que está recibiendo, no dudamos que en poco tiempo veamos cosas que nos dejarán impresionados; pero si algo pudiéramos pedir sería que los gráficos fueran un complemento para el *gameplay*, y no lo único que valiera la pena.

El Mejor Contenido para tu celular.

entretiene
www.entretiene.com.mx

Envía el mensaje al **77277**
$15 Coste del mensaje
At. Cliente: 01-800-00-77277

Covers
¡Están Padrísimos! $23

CANCIÓN	CÓDIGO
Ser o parecer	ser
Sin despertar	sindespertar
Que hago yo	quehago
Helena	helena
Tu amor	tu
Welcome to the black parade	welcome
Silueta de cristal	silueta

Envía **COVERNIN + CODIGO** al 55255. Ej: COVERNIN SER al 55255

Fondos
Envía **FONDONIN** seguido del **NOMBRE** de la imagen elegida al 77277. Ej: FONDONIN GOD al 77277 servicio WAP $15

¡bájalo! Nuevo
This phone is protected by GOD
envía al 77277 FONDONIN GOD

CHIVAS, LUZ, AMOR4, PANDI, YOU, ROSE, AMOR, NINA, NOMO
HUESOS, CEREBRO, BABYHERO, HOLA, EMINEM, QUIERO, SUPER, ANARKIA, BARSA
HEART2, BIOHAZ, MEGADRAG, BOB, JEJE, VALE, SOYMALA, MORTICIA, MARIPO

TONOS
Si tu celular es POLIFÓNICO
envía **POLININ** y el **CÓDIGO** elegido al **77277**.
Ej: POLININ BUSQUE al 77277
Si tu celular es MONOFÓNICO
envía **TONONIN** y el **CÓDIGO** y **MARCA** de tu cel al **77277**.
Ej: TONONIN BUSQUE NOKIA al 77277

Lo Nuevo

Te busqué - Nelly Furtado	busque
Welcome to the black parade - My Chemical Romance	welcome
Silueta de cristal - K-Paz de la Sierra	silueta
Vencedor - Valentin Elizalde	vence
Lo mejor de mi vida - Banda el Recodo	lomejor
Niño - Belanova	nino
Limon y Sal - Julieta Venegas	limon

Poemas
$6
envía: POEMANIN al 88288
Para recibir 3 poemas diarios durante un mes envía POEMAS al 77776 $50/mes
Los + románticos que hayas podido leer!!!

Horoscopo
Envía PISCIS al 88288 $6
Para recibir 3 mensajes diarios, envía PISCIS al 77776 $50/mes

Hechizos de Amor
Envía: HECHIZO al 88288 $6

Top Entretiene

	CANCIÓN - ARTISTA	CÓDIGO
1	Helena - My Chemical Romance	helena
2	Harry Potter - BSO	potter
3	Cuando no es como… - Panda	noes
4	Sentimettal - Moderatto	sentimental
5	Narcisista por excelencia - Panda	narci
6	Atrevete-te - Calle 13	atrevete
7	Ser o parecer - RBD	ser
8	Hips don't lie - Shakira y FWJean	hips
9	Rompe - Daddy Yankee	rompe
10	Bring me to life - Evanescense	me

SUBE · SE MANTIENE · BAJA

Tattoos
$15
Envía **NOMBRENIN** seguido del **CODIGO** de la imagen elegida y de tu nombre o texto que quieras al 77277
YO, ARCOIRIS, PARED, HOTT
Ej NOMBRENIN HOTT ANA al 77277

Club entretiene
$6
En el **Club Entretiene** acumularás puntos por cada contenido que bajes ¡y podrás canjearlos por regalos y otros contenidos!
Envía CLUB al 88288
Al suscribirte contactaremos contigo para enviarte una **TARJETA EXCLUSIVA** y podrás comenzar a acumular tus Puntos Entretiene.
Regalamos una PSP
Regalamos una PSP al mes entre todos los socios
¡únete!

Lo + Padre

Qué hago yo - Ha-ash	quehago
Beat of my heart - Hilary Duff	beat
De rodillas te pido - Los Angeles de la Sierra	rodillas
Come clean - Hillary Duff	come
La vida después de ti - Lu	lavida
The reason - Hoobastank	reason
Rosa pastel - Belanova	pastel
Mi credo - K-paz de la Sierra	credo
La metralladora - J.I.Mendoza	metra
Sin despertar - Kudai	sindespertar

Efectos Especiales
servicio WAP $15
Envía SONININ y el CÓDIGO del sonido que desees descargar al 77277.
Ej: SONININ RIENDO al 77277

DESCRIPCIÓN	CÓDIGO	DESCRIPCIÓN	CÓDIGO
Bebé riendo	riendo	Tienes un mensaje!!	mensaje
Hombre lobo	aullido	Bombaaaa!!	bomba
Contesta wey! Es para ti	wey	Coge el teléfono...	tel
Risa malvada	risa	El coche fantástico	fanta
Risa del pájaro loco	loquillo	Waarzzuuup!!!	waz
Aha aha aha…mmm…	aha	Yabbadabbadoo!!!	yaba
Moskito (audible adolescentes)	moskito	Fanfarrias	fanfa

Chatea con nosotros, te divertirás!!!
$6
EROS, LENA, ALICE, MARK
Envía el **NOMBRE** de la persona con quien quieras chatear y **TU MENSAJE**
Ejemplo: LENA COMO ESTAS al 88288
Comienza todos los mensajes con el nombre del modelo. Servicio de Lunes a Viernes (9:00-19:00)

Lo + Pedido

Ni una sola palabra - Paulina Rubio	niuna
In the shadows - The Rasmus	shadows
Ni Freud ni tu mamá - Belinda	freud
Hotel California - Eagles	hotel
Frágil - Allison	fragil
Espacio sideral - Jesse y Joy	espacio
Don't cha - The Pussycat dolls	doncha
Pump it - Black Eyed Peas	pump
Pero te vas a arrepentir - K-Paz de la Sierra	arrepentir
Tu de que vas - Franco De Vita	tudeque
Chiquilla - Kumbia All Stars	chiqui
Dispárame, dispara - Laura Pausini	disparame
London bridge - Fergie	london
Recostada en la cama - El Chapo de Sinaloa	recostada
Hollaback girl - Gwen Stefani	holla
We be burning - Sean Paul	burning
Disculpa los malos pensam... - Panda	disculpa
Los Simpsons - Serie TV	simpsons
De contrabando - Jenny Rivera	contra
Fiesta Pagana - Mago de Oz	fiesta

TeAmo!!!
$6
Envía: TEAMO al 88288
Por cada mensaje enviado recibiras la frase "Te quiero" en cinco idiomas diferentes.
díselo...

Desde tu Teléfono Fijo
AstroTarot
01900-849-7400 $1.75/min (IVA inc.)
¡Mejora tu Destino!

Juegos
servicio WAP
Envía JUEGONIN y el CÓDIGO del juego que desees descargar al 69269.
Ej: JUEGONIN COCOS al 69269
Nuevos y Mejores!!! $30
bájalo! COCOS
MOTO2, OUT, ENTRETIS, BUBBLE, MAD, HUGO
BLOK2, INFILTRADO, CUPIDO7, DAVE, EONDOMINO
MASCOTAS: PERRO, MONO

Catalogo de Tonos
$6
Si quieres otra lista de tonos para elegir, Envía CATALOGO al 88288 y recibirás un texto diferente por mensaje.

Wii Consola Virtual

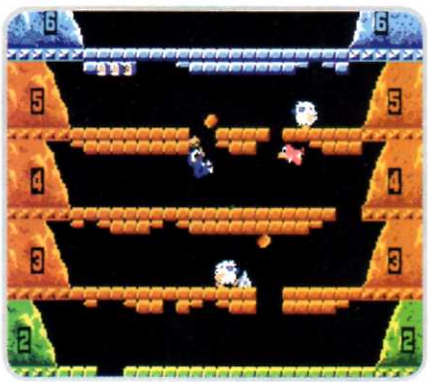
La lista de clásicos para la Consola Virtual sigue haciéndose más larga, por lo cual, aquí tenemos varias recomendaciones para descargar.

Ice Climber NES

Wii points: 500

Allá en 1985, Nintendo nos presentó un título bastante interesante en donde podías controlar a un par de esquimales quienes debían recuperar sus vegetales robados por una gran ave. Para lograr su objetivo, ambos (o uno, si jugabas tú solo) tenían que escalar varias montañas conformadas por numerosas plataformas, las cuales estaban llenas de enemigos y peligros, eso sin contar el *gameplay* tan raro de **Ice Climbers**. Cada esquimal tenía a su disposición un gran martillo para defenderse de los animales, romper los cubos de hielo y hacer más sencillo su ascenso a la cima de la montaña.

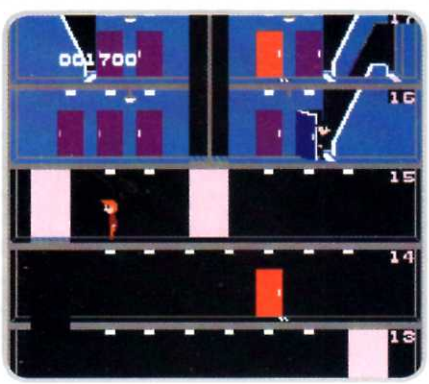
Popo y **Nana** son los protagonistas de esta helada aventura; cada uno viste un traje azul y rosa respectivamente para diferenciarse el uno de la otra. Este par de esquimales no tuvo una gran fama en su momento, pero siendo parte de los clásicos de Nintendo, ambos llegaron a **Super Smash Bros. Melee** como un solo personaje a controlar. A pesar del control del juego -el cual resulta un tanto incómodo-, esta joya es una buena opción para descargar para la Consola Virtual, especialmente por ser tan difícil de conseguir hoy en día. Podría parecer que este juego es demasiado repetitivo, pero su gran nivel de reto lo hace muy recomendable, incluso para los "acabajuegos"; si tienes la oportunidad, no lo dudes y dale una buena revisada.



Elevator Action NES

Wii points: 500

Si lo que buscas es la emoción de ser un agente secreto al estilo de mediados de la década de los años 80, no dudes en añadir este juegazo a tu colección de clásicos. Elevator Action es un título en 2D en donde controlas al **Agent 17**, cuyo nombre clave es "**Otto**", quien trabaja para una organización gubernamental secreta; su misión es robar los documentos de varios edificios que se encuentran custodiados por muchos espías enemigos. **Otto** no cuenta con zapatófonos o una corbata-helicóptero; él tiene solamente su pistola y su astucia como apoyo al infiltrarse en cada edificio. Fuera de ser un título aburrido, **Elevator Action** es una gran opción por su *gameplay* tan envolvente y divertido. Cada edificio cuenta con varios elementos y detalles muy buenos que afectan directamente al desarrollo del juego. De las numerosas puertas salen espías enemigos al azar (además de los que se encuentran dispersos en cada piso) que pueden dispararte o eliminarte al contacto. Para explorar cada piso, así como evadir a los espías, **Otto** puede emplear los elevadores para subir y bajar a placer (de ahí el nombre del juego); también puedes aplastar a los enemigos si tienes la suficiente habilidad. Sin duda, Elevator Action es un juego que debes tener en tu Wii



The Legend of Kage NES

Wii points: 500

No todos los títulos de la Consola Virtual pueden ser recomendados para descargarse; existen algunos que pueden ser atractivos sólo para un sector sumamente reducido de videojugadores, y **The Legend of Kage** es un buen ejemplo de esto. Este título de acción apareció allá por 1985 en las salas de Arcadia, y un año más tarde fue trasladado al Nintendo Entertainment System, el cual no fue mejor ni peor que su antecesor. La historia narra la jornada de **Kage**, un ninja con movimientos un tanto amanerados, quien debe rescatar a la princesa **Kiri** de las garras de los malvados que la raptaron. Así es, la historia no nos presenta nada nuevo, pero al menos tampoco afecta técnicamente al desarrollo del juego.

El *gameplay* es bastante raro; **Kage** se mueve, salta y ataca de una manera poco elegante; mientras vas avanzando, debes ir eliminando a los enemigos, los cuales son ninjas en toda la extensión de la palabra. No entendemos el porqué darle a **Kage** un diseño tan poco interesante y a sus oponentes un típico traje ninja; sabemos que el estilo del héroe es más tradicional en su país de origen, pero sin duda pudieron haber cuidado más sus posturas para que no pareciera tan "delicado" al combatir. Si acabas de descargar varios exitazos y te quedaron 500 Wii Points que no sabes en qué gastar… no los ocupes en **The Legend of Kage**, mejor baja **Elevator Action**.

Excitebike NES

Wii points: 500

Los juegos de Nintendo siempre se han caracterizado por ser fáciles de aprender a jugar, pero tienen un gran nivel de diversión y de *Replay Value* para hacerlos aptos para toda la familia. Como muestra de esto, tenemos un gran clásico de NES que nos hizo emocionarnos en 1985, y ahora vuelve por la revancha en la Consola Virtual, por la módica cantidad de 500 Wii Points. Básicamente, **Excitebike** es una competencia de motos en 2D, pero lo más representativo de su *gameplay* es la opción de poder inclinar tu vehículo hacia adelante o atrás para aterrizar de la mejor manera en las diversas partes de las pistas, las cuales tienen muchas irregularidades en el terreno. Este original y divertido título ha sido recordado en juegos como la serie **Wario Ware**, e inclusive es uno de los trofeos accesibles del legendario **Super Smash Bros. Melee**; la razón es sencilla de comprender: su emocionante modo de juego y gran *Replay Value* lo convierten en un clásico del pasado que no puede faltar en tu colección. Lo más gracioso es intentar piruetas en las partes más difíciles de la pista.

Después del éxito de este singular título, hubo dos secuelas, **Excitebike 64** y **Excite Truck,** para N64 y Wii, respectivamente, las cuales siguen la misma tendencia de la inclinación del vehículo para controlar mejor la acción durante la carrera. Como la mayoría de los juegos de la época, **Excitebike** tiene gráficos muy simples, pero la acción es muy rápida y el control es bastante bueno, por lo cual es muy recomendable. Adicionalmente, cuenta con la opción de editar tus propias pistas; así que no dudes y añade esta genial joya a tu librería de clásicos de NES.

The Legend of Zelda: A Link to the Past SNES

Wii points: 800

Es virtualmente imposible que exista un videojugador que no haya escuchado al menos una vez acerca de la saga legendaria: **The Legend of Zelda**, que es una de las franquicias más exitosas y populares entre los aficionados al control, y aunque no siempre ha sido tan innovador como todos piensan, hay algunos de sus títulos que son verdaderas obras de arte, como es el caso de **A Link to the Past**, que debutó en el SNES en 1992, y sorprendió a los fans con sus impactantes efectos y un *gameplay* que te mete dentro del juego. En esta ocasión, **Link** regresa a su estilo característico con vista "por arriba", en donde tiene que ayudar a la princesa **Zelda** y a todo Hyrule de las fuerzas del mal, pero en esta ocasión, debe explorar dos mundos alternos, el de la luz y el de la oscuridad, para tener éxito en su misión.

Esta entrega de la serie es simplemente espectacular; bajo la supervisión de Shigeru Miyamoto y con la dirección de Takashi Tezuka, **A Link to the Past** lleva a un nuevo nivel las aventuras de **Link** gracias al poder y características del SNES como la rotación y escala, además de la inolvidable música de Koji Kondo. Si no tuviste la oportunidad de jugar esta increíble parte de la serie, o tu cartucho se perdió en el limbo por alguna extraña razón, no dudes en descargarla para tu Consola Virtual, pues es una apuesta segura. Ojo, esta es la versión de SNES, no el *remake* mejorado que apareció para GBA.

Super Ghouls ´n Ghosts SNES

Wii points: 800

Super Ghouls´n Ghosts es uno de los mejores juegos de acción que salió para el SNES y ahora está disponible para la Consola Virtual, así que no esperes más y apresúrate a descargar este juegazo de Capcom y revive las aventuras de **Arthur** en su lucha contra las fuerzas demoníacas que han raptado nuevamente a su querida princesa Prin Prin. A diferencia de su antecesor de NES, **Ghosts´n Goblins**, en **SG´nG** podrás incrementar el poder de **Arthur** al conseguir dos armaduras nuevas que le dan nuevas habilidades a sus armas y un poderoso ataque mágico al cargar energía. El *gameplay* es similar a las versiones anteriores, pero ahora el héroe puede saltar dos veces, lo cual hace más dinámico y emocionante el desarrollo del juego.

Al igual que en su antecesor, **Ghosts ´n Goblins**, debes terminar dos veces el juego para poder ver el verdadero final; esto no será una tarea sencilla, pues en tu camino encontrarás todo tipo de enemigos y demonios que tratarán de detenerte a toda costa. Este título es una maravilla en cuanto a *gameplay*, gráficos, música e historia, por lo cual es altamente recomendable. Un detalle muy importante es que el poder del SNES se hace presente con sus excelentes efectos de rotación y escala, pero fuera de ser sólo para atractivo visual, estos elementos afectan directamente al desarrollo del juego, como una parte en donde todo el escenario gira y tú vas sobre una plataforma móvil, por ejemplo. Ojalá pronto veamos también otros clásicos de Capcom como los dos **Gargoyle´s Quest** y **Demon´s Crest**; sólo nos resta cruzar los dedos y esperar a que eso suceda.

Mario Kart 64 N64

Wii points: 1000

En 1997 Nintendo lanzó una secuela de su popular juego de carreras, **Super Mario Kart**, para SNES, el cual se llamó simplemente **Mario Kart 64**. El éxito de este juegazo fue impresionante; gracias a su excelente y divertido modo de juego, **MK64** se colocó rápidamente en los primeros lugares de las listas de videojuegos. Gracias al poder del N64, ahora no solamente se simulaban pistas en 3D, sino que incluso en realidad eran escenarios elaborados con muchísimos polígonos en donde competías contra los demás corredores. Los ocho participantes (**Mario**, **Luigi**, **Peach**, **Toad**, **Yoshi**, **Donkey Kong**, **Wario** y **Bowser**) estaban divididos en tres categorías según su peso, el cual es físicamente más realista que la versión de SNES.

Si recuerdas bien, éste es uno de los juegos legendarios de retas en Club Nintendo; después del trabajo, no había nada como sentarnos a pasar horas y horas de sano entretenimiento compitiendo en estas alocadas carreras; pero eso sí, con sus respectivas apuestas para hacerlo más interesante. No cabe duda que después de **Mario Kart DS**, esta es la mejor variante de la serie, pues es muy divertido y tiene un gran nivel de *Replay Value*, siendo uno de los clásicos para la reta de fin de semana. Un detalle memorable son los atajos, pues debido a los bugs que se podían lograr al aprovechar los huecos entre polígonos y otros factores, con práctica era posible cortar camino de diversas formas. ¿Se podrán hacer los mismos atajos? Mejor no te lo decimos para que tú mismo lo averigües una vez que lo descargues. Recuerda que los modos de batalla también son muy divertidos y recomendables.

The Legend of Zelda: The Ocarina of Time N64

Wii points: 1000

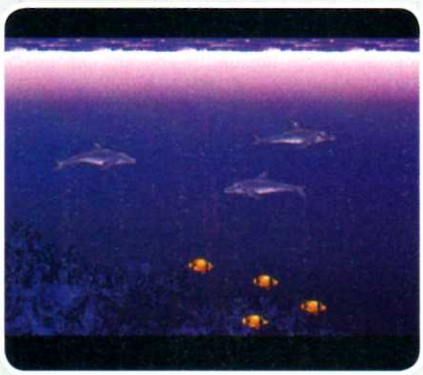
¿Qué podemos decirte acerca de **Ocarina of Time** que no hayas escuchado ya? Para muchos fans de la serie, este es el indudablemente mejor juego de toda la saga, aun tomando en cuenta el impresionante poder visual de **Twilight Princess**. Ciertamente, esta no es una exageración, pues el *gameplay* de **OoT** es uno de los más interactivos y fluidos de la serie; adicionalmente, tiene una vasta historia y desarrollo de personajes que te capturan desde el primer momento. Es curioso y absurdo a la vez que muchos consideran al Nintendo 64 como una falla de la Gran N, siendo que aquí vimos una gran cantidad de excelentes juegos como **Mario Kart 64** y **Ocarina of Time**, uno de los mejores títulos de todos los tiempos.

El gran genio, Shigeru Miyamoto, por fin vio realizado su sueño: ver a **Link** cabalgando, el cual de hecho es el medio de transportación rápida del Hylian. Si buscas una gran aventura, viaja en el tiempo con **Link** para que salves a todo el reino de Hyrule tocando la legendaria Ocarina; visita lugares increíbles y conoce a todos sus interesantes habitantes en esta aventura poligonal. Este es un juego que estamos seguros que muchos descargarán aun teniendo su cartucho en la colección; así que no esperes más; si no has tenido la oportunidad de experimentar el mejor **Zelda**, ¡ahora lo puedes hacer por solamente 1,000 Wii Points!

Ecco the Dolphin Sega Genesis

Wii points: 800

Ecco the Dolphin es un juego muy diferente a los populares títulos de disparos, golpes y explosiones; en esta aventura acuática tomas el control de **Ecco**, un delfín nariz de botella que debe enfrentarse a un sinnúmero de peligros para salvar al océano y a sus congéneres. Aunque la historia está llena de giros inesperados y mucha, pero muuucha fantasía, el concepto de controlar a **Ecco** es muy bueno. El *gameplay* es similar a varias escenas en donde debes nadar, pero siendo un delfín, **Ecco** puede realizar cosas fuera de lo común como golpear a sus enemigos nadando con rapidez y usando sus ondas de sonar como arma; ¡vaya habilidades para un mamífero acuático!



No te vayas con la finta; **Ecco** no es un juego enfocado en las niñas; se trata de una aventura para ambos géneros y tiene un nivel decente de dificultad. Comúnmente, varios títulos de Sega Genesis fueron opacados por los del Nintendo Entertainment System y del Super NES de la época, y éste no fue la excepción; no obstante, tuvo varios fans y ahora puede ser recordado gracias a la Consola Virtual. Si te perdiste de jugarlo en su versión original, o en el **Sega Smash Pack** para GBA, esta es tu oportunidad de vivir nuevamente las aventuras de **Ecco**. Por otra parte, nosotros no estamos seguros de que las secuelas de esta serie aparezcan para la Consola Virtual, pero para ser sinceros, no hacen falta, pues la mejor entrega de la serie es y será la primera. Mientras tanto, seguiremos divirtiéndonos con las peripecias de este delfín que tiene los más raros poderes, como lo es viajar en el tiempo, por ejemplo.

Streets of Rage

Sega Genesis

Wii points: 800

Streets of Rage es el primero de una trilogía de juegos del género *Beat 'em up!*, muy al estilo del éxito de Capcom, **Final Fight**. La historia no nos presenta nada nuevo; una caótica ciudad es controlada por el crimen organizado, teniendo como líder al malvado **Mr. X** (original, ¿verdad?); debido a que el gobierno y la policía tienen las manos atadas, tres agentes (**Axel Stone**, **Blaze Fielding** y **Adam Hunter**) renuncian a su placa para convertirse en vigilantes y acabar con el imperio del mal. El *gameplay* es bastante sencillo, aunque mantiene un nivel medio de dificultad; tienes un botón para los ataques, otro para saltar y un tercero para realizar un movimiento especial.

Un detalle muy interesante de este juego es que tiene dos finales distintos; en uno puedes derrotar a **Mr. X** y convertirte en héroe, mientras en el otro tendrás la opción de transformarte en el nuevo líder de su organización criminal. La decisión es tuya. Por cierto, si juegas con tu hermano, tu primo o un amigo y llegan al final para encarar la propuesta del villano, los eventos posteriores serán regidos por la respuesta individual de cada quién. Por ejemplo, si ambos deciden unirse al sindicato, tendrán que pelear entre sí para ver quien traiciona a **Mr. X**; si ambos dicen que no, entonces los dos serán héroes por haber terminado con la organización de este peligroso sujeto (claro que deberán terminarlo primero, ¿eh?). **Streets of Rage** es una buena adición para tu colección, especialmente si te gusta este tipo de juegos en donde golpeas pillos hasta cansarte. Ojalá y después veamos los otros dos títulos de la serie para poderlos descargar y tener completa la serie.

New Adventure Island

TurboGrafx-16

Wii points: 600

Muchos veteranos del control recuerdan con cariño a **Master Higgins**, mejor conocido entre la voz popular como "El Capulinita", héroe de la serie **Adventure Island** que disfrutamos para NES, SNES y Super Famicom. Este carismático personaje tuvo una de sus peripecias menos conocidas en el TurboGrafx-16: **New Adventure Island**, la cual, al igual que **Bomberman** '93, tuvo poca fama debido a que era el menos popular del sistema. Por suerte, este entretenido título ya está disponible para que lo conozcas y goces por la módica cantidad de 600 Wii Points. Nos da mucho gusto ver cómo estos títulos tan difíciles de encontrar, ahora son tan sencillos de obtener gracias a la Consola Virtual del Nintendo Wii. Muchos videojugadores son demasiado jóvenes como para haber podido tener un TurboGrafx-16 en su momento, pero ahora las cosas son más sencillas que antes.

En **New Adventure Island** se mantiene el estándar de la serie, pero sin duda los gráficos y la música son mucho mejores que los de las versiones de NES. Como siempre, **Master Higgins** debe rescatar a su esposa **Tina** (en este juego se casan) y a otros seis niños de la isla de un sujeto malvado llamado **Baron Bronsky**, quien se oculta en su lejana fortaleza rodeada de todos sus seguidores. Si no tuviste la oportunidad de jugar este singular clásico (como varios de nosotros), sería una buena idea gastar 600 Wii Points en él, ¡aunque te recomendamos que eso sea sólo si ya descargaste **Splatterhouse**!

Splatterhouse

TurboGrafx-16

Wii points: 600

Antes de **Resident Evil**, existió una casona llena de los horrores más escalofriantes que pudieras imaginar. La mansión West es la morada y laboratorio de un parapsicólogo conocido simplemente como **Dr. West**, quien ha convertido su hogar en una pesadilla; nadie que haya entrado a este lugar ha escapado para contar lo que se encontró dentro de la misteriosa **Splatterhouse**. Esta es la historia de **Rick Taylor** y su novia, **Jennifer Wills**, quienes son aspirantes a parapsicólogos, y han decidido visitar la mansión para investigar. Una vez dentro de **Splatterhouse**, **Jennifer** es raptada y **Rick** severamente golpeado; horas más tarde, él descubre que una extraña máscara le cubre el rostro. A pesar del peligro inminente, él comprende que el poder de la máscara es lo único capaz de salvar a su novia.

Los detalles violentos que hicieron famosa a la versión de Arcadia fueron debidamente censurados o bajados de tono para que este título pudiera ser comercializado en nuestro continente de manera casera; es una pena, pues hay algunos elementos que son difíciles de apreciar del todo al verlos con menos claridad en el momento de jugar. Aunque son pocos los que lograron jugar este joya en su versión original, así que quienes no lo hayan hecho, no notarán la diferencia. **Splatterhouse** es toda una joya muy difícil de conseguir, especialmente por ser de este sistema tan olvidado. Este *Beat 'em up!* en 2D tiene mucha acción, violencia, y todo lo que un buen fan del horror puede pedir. Sabemos que la mejor versión es la de Arcadia, pero ante la situación, no nos podemos quejar. ¡Ojalá pronto veamos **Splatterhouse 2** y **3**, de Genesis, listas para descargarse y completar la trilogía!

LOS RETOS

Hay quienes dicen ser buenos con el control, y otros que realmente lo son; si crees que tu habilidad merece ser reconocida, no dudes y ponte a responder los Retos que incluimos en cada edición para ver tu nombre en la página de los mejores. Cualquiera puede terminar un juego, pero son pocos los que lo hacen con estilo, con una sola vida, u obteniendo récords impresionantes; por esta razón hemos preparado varios Retro-Retos para aquellos que realmente saben valorar los juegos y los tienen en su Consola Virtual, o bien, todavía conservan sus cartuchos de antaño.

Mario Kart: Double Dash!! – GCN

La última ocasión que publicamos tiempos de este gran juego, cometimos un pequeño error, ya que los que te presentamos ahora, que pertenecen a Sandro Cardoso Varela, presumen mejores marcas, así que una disculpa, y sin más te dejamos con sus tiempos.

PISTA	MEJOR VUELTA	TIEMPO TOTAL
Luigi Circuit	0:28:009	1:25:856
Peach Beach	0:25:660	1:18:797
Baby Park	0:09:588	1:09:636
Dry Dry Desert	0:35:712	1:49:535
Mushroom Briddge	0:29:268	1:29:714
Mario Circuit	0:32:627	1:39:671
Daisy Cruiser	0:37:009	1:51:293
Waluigi Stadium	0:37:276	1:53:896
Sherbert Island	0:27:499	1:24:754
Mushroom City	0:35:073	1:47:800
Yoshi Circuit	0:38:221	1:57:424
DK. Mountain	0:42:993	2:10:775
Wario Colosseum	1:08:622	2:18:745
Dino Dino Jungle	0:39:356	1:59:868
Bowser´s Castle	0:52:577	2:39:627
Rainbow Road	1:03:992	3:14:595

Super Smash Bros. Melee – GCN

Para responder este Reto tenías que enviarnos una foto o video en donde se pudiera apreciar tu mejor puntuación en el "minijuego" de los créditos; nuestro cuate Adam Gerstmanc, de Santiago de Chile, nos envió un video con sus récords. Si crees poder superar su marca, mándanos el tuyo y lo verás publicado.

Minijuego de los créditos
122 hits

Vigilante
Consola Virtual (TurboGrafx-16)

NUEVO RETO

Si crees ser lo suficientemente bueno en este clásico de TurboGrafx-16, mándanos un video en donde muestres, de principio a fin, hasta dónde llegas sin perder una sola vida; ¿podrás terminarlo solamente con un Vigilante?

Super Gouls `n Ghosts
Consola Virtual (SNES)

Este Reto es igual al anterior, pues consiste en llegar lo más lejos posible con una sola vida; claro que es más difícil porque tienes menos oportunidades de equivocarte.

NUEVO RETO

Urban Champion
Consola Virtual (NES)

NUEVO RETO

Este es un Reto de habilidad y resistencia; tu misión es enviarnos tu récord de victorias en este divertido y sencillo juego de peleas callejeras. Olvídate de los "abuguets" y las "licuadoras", ¡aquí es a puño limpio!

Aquí tienes los nuevos Retos, los cuales son sólo para verdaderos expertos del control. También tomamos en cuenta aquellos que nos propongas para ver quién los puede responder; recuerda incluir una carta en donde expliques detalladamente tus propias ideas, así como las puntuaciones y récords en Retos publicados. Esperamos tus fotos o videos en la dirección de nuestra revista: Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F. También puedes traerlos personalmente si lo deseas, pero el chiste es que cumplas con los requerimientos de cada Reto para que puedas ver tu nombre en esta desafiante página. ¡Sigue practicando!

para tus oídos

Visita nuestra página en:
www.clubnintendomx.com/audio
y descarga los archivos
de audio que tenemos.
Club Nintendo sigue
levantando la voz.

archivos mp3

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

LA CALLE CN

Por Adrián Moscoso

Piratería: ¿un mal cultural?

Saludos, lectores de Club Nintendo. Bienvenidos otra vez a la Calle CN. Es un gusto verlos transitar por aquí. En esta ocasión, al salir por estas calles de la gran ciudad, nos encontramos con un problema que parecería no ir más allá de lo que ya se ha dicho incontables veces y por muchos medios. Y es que a estas alturas una solución real para erradicarla se ve muy difícil. En cada esquina, en cada rincón, nos topamos de frente con la piratería. Sin embargo, esta vez abordaremos el tema desde un punto de vista diferente... el de ustedes.

Pero antes... cifras, horribles cifras

La piratería en nuestros días se ha vuelto un tema recurrente que ocupa los principales espacios en los medios de comunicación, y es que en nuestro país, el 60 por ciento de los productos que se compran en el mercado llamado "informal" caen en la categoría de "artículos pirata" o de origen desconocido, haciendo que este tema se vuelva un serio dolor de cabeza para las autoridades mexicanas. Según cifras oficiales, el 70 por ciento de los productos pirata que comercializan en México tienen su origen en la capital del país. Se estima que esta práctica genera recursos ilícitos superiores a los mil 800 millones de pesos, lo cual golpea severamente a todos los sectores económicos provocándoles pérdidas por más de 180 mil millones de pesos, es decir, un montón de dinero.

Discos de música, películas, ropa y –lo que nos interesa- videojuegos, han hecho que México ocupe el nada honroso tercer lugar en el mundo en materia de piratería. Pero ¿a qué se debe tanto amor por lo apócrifo? Es muy cierto que la piratería existe porque hay demanda de ella y que si en cada esquina de esta gran ciudad y en otras del país, vemos artículos "bucaneros", es porque en cada esquina hay gente que los compra.

Ya entrando de lleno al terreno de los videojuegos pirata, las copias existen desde hace aproximadamente veinte años; sin embargo, con la entrada del formato CD-ROM para almacenar datos, la piratería de videojuegos se elevó a terrenos inimaginables.

La compañía que más sufrió con el "boom" pirata fue sin duda Sony, pues gracias a la facilidad con la que se podían copiar sus títulos, se tapizaron las calles con juegos piratas. De hecho, hay jugadores que nunca en su vida han tocado un juego original para la consola de Sony. Nintendo también ha tenido sus roces con la piratería y es que hace poco comenzaron a circular por el mercado de lo informal copias de juegos, que en teoría corrían sin problema en el GameCube; pero afortunadamente no fue mucha su trascendencia y no pasó a más. En el caso de Game Boy Advanced sí se tienen registrados algunos incidentes, pues circulan por ahí copias piratas de juegos de muy mala calidad que, según tengo entendido, no siempre funcionan correctamente y tienden a dañar el portátil de Nintendo.

¿Los piratas nacen o se hacen?

Aquí cabría hacernos varias preguntas: ¿es la piratería un mal cultural? ¿Un mal necesario? Es decir, tenemos ya muy arraigada la idea de mejor consumir pirata antes que comprar un juego original, "porque salen muy caros" o porque los piratas "salen antes que los originales", o por aquello de que "si no me gusta el juego, no importa, no me dolió el gasto que hice". Estas ideas son muy recurrentes en este culto a lo apócrifo y, sin saberlo, los únicos que nos hacemos daño con esta práctica somos los videojugadores.

Sí, es verdad que los juegos pueden costar muy caros en un principio, pero si nos damos cuenta, las compañías y las distribuidoras han tratado de buscar formas para mantener a flote las ventas de *software* original, ya que los juegos, en determinado momento, bajan drásticamente sus precios, haciéndose más accesibles para la mayoría. Pero esto no es suficiente: las ventas de los pirata rebasan por mucho las de juegos originales. Con la llegada de las nuevas consolas -espero me equivoque- sólo es cuestión de tiempo para que los juegos apócrifos vuelvan a posicionarse en el mercado.

Los expertos en la industria, como Todo Hollenshed, presidente de ID Software, aseguran que según cálculos numéricos, hasta el 50 por ciento de las ventas de juegos se pierden debido a la comercialización de *software* pirata a escala mundial, arrojando hasta un 90 por ciento de pérdidas totales. Pensaríamos: "¿a mí qué me importa que un tipo que no conozco hable de piratería?". Sí, tal vez, sin embargo, muchas de las compañías que quiebran en parte es por las pérdidas debido al *software* pirata; y cabe recordar que muchas ideas y planes para juegos se van a la tumba con ellas.

Los testimonios en la Calle CN

Y bien, como será costumbre en esta sección, nos dimos a la tarea de buscar testimonios y opiniones en las calles de la gran ciudad y trasladarnos a un punto general en la venta y consumo de piratería de videojuegos: el centro de la ciudad de México.

Y es que, efectivamente, en cada paso que dimos por estas calles, encontramos un sinfín de artículos pirata y de muy dudosa procedencia. También pudimos encontrarnos de frente con videojugadores y vendedores de juegos pirata y este es su sentir.

Anónimo; vendedor de juegos pirata: "Los juegos pirata se venden más que los originales, porque son más económicos, tienen 'la misma calidad', son más fáciles de conseguir y tienen diferentes precios".

CCN: ¿Cuántos juegos vendes al día?

Vendedor: "Alrededor de unos 50 ó 60 diarios y eso cuando las ventas están mal; cuando van bien las ventas, que por lo regular es fin de semana, vendo alrededor de unos 100 ó 150 discos...".

CCN: ¿A cómo vendes cada juego?

Vendedor: Uno en 20 y cuatro por 50 pesos...

(Saquen sus cuentas, queridos lectores.)

Y por si esto fuera poco, este amigo bucanero dijo: "Yo creo que la gente está acostumbrada a todo esto de la piratería, a obtener las cosas mucho más baratas, aunque no sean de la misma calidad (por fin, ¿tienen o no la misma calidad?)". Y remata: "Yo no recomendaría comprar juegos pirata, aunque cada quien tiene su punto de vista; si tienen para comprar juegos originales, pues qué mejor"... ¡Órale!

Juan, 22 años, videojugador: "Yo creo que la gente consume más juegos pirata porque son definitivamente más baratos. Sabemos que los juegos pirata no tienen la misma calidad que un juego original, pero como son más económicos, pues se compran...".

CCN: ¿Tú apoyas el consumo de los juegos pirata?

Juan: "No, definitivamente, no".

(El problema de que si son más baratos o no, a la larga eso no importa ya que tal vez de momento sea agradable poder comprar varios juegos de un jalón; sin embargo, si tu consola se daña por meterle discos de mala calidad, la compostura costará lo que te ahorraste en la compra de juegos originales.)

Aldo, 17 años, vendedor de juegos pirata: "Se consumen más juegos pirata que originales porque no todos tenemos la posibilidad de juntar 700 a la semana para comprarnos un juego original; con ese dinero nos podemos comprar 100 juegos copia; además, la vida se hizo para disfrutarse, no nada más para sobrevivir".

(Yo me pregunto: ¿cuántos de nosotros podremos jugar cien juegos de un jalón?.. Yo a los 10 me hartaría.)

CNN: ¿Se te hace justa o injusta la piratería...?

Aldo: "Justa, porque los juegos originales están demasiado caros...".

CNN: ¿Es cierto que los juegos piratas a la larga arruinan las consolas?

Aldo: "A la larga sí, pero depende; yo tengo mi consola modificada, tengo 5 años con ella y no se ha dañado".

(¿Ven lo que les digo?... mejor, para qué arriesgarse, ¿no?)

Fernando, videojugador, 19 años: "Yo en lo personal consumo juegos originales".

CCN: ¿Cada cuánto compras un juego original?
Fernando: "Pues depende; compro en promedio uno cada mes, con un costo de 600 pesos aprox.".

CCN: ¿Tú qué recomendarías, los juegos originales o los piratas?
Fernando: "Yo les recomiendo que se compren originales; nunca he comprado juegos pirata".

Pues yo también, ya que la experiencia de no poder disfrutar un juego de manera normal es muy frustrante, y que de paso te dañe tu consola, que tanto trabajo a veces cuesta comprar, la frustración se multiplica y nos sentimos realmente mal.

Precaución: Lo barato puede costar más caro

La recomendación sería que lo pensaran dos veces antes de hacer una mala inversión, por muy barata que esta pueda parecer; cuiden su dinero y verán que a la larga su diversión y el buen funcionamiento de sus consolas estarán garantizados, además de limpias sus conciencias. Ayudemos con nuestra participación a que México se quite ese estigma de país subdesarrollado y uno de los principales productores de piratería, que sólo nos hunde más y más en la mediocridad.

Pues hasta aquí llega esta calle; damos vuelta en la siguiente esquina para ver qué encontramos y poderles reportar de manera oportuna los acontecimientos que sean de su interés dentro de este vasto mundo del videojuego... Nos leemos en la Calle, en la Calle CN.

cooking mama COOK OFF

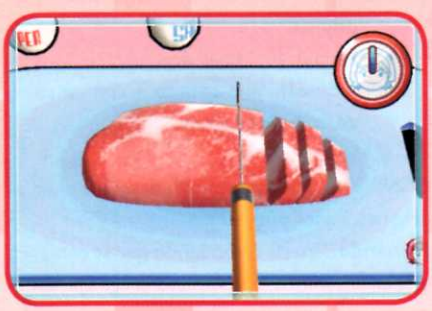
© Majesco 2007

Si tú creías que el preparar la comida no era nada entretenido, y que lo único que te podía divertir era esconderle los cubiertos a tu mamá o cambiar de recipientes la sal y el azúcar, pues estás bastante equivocado, y para muestra ahora te traemos una revisión de Cooking Mama Cook Off, la adaptación del famoso título de Nintendo DS para Wii. En Majesco se preocuparon por que esta versión no sólo mantuviera el mismo grado de diversión del original, sino que también la inclusión del Wiimote lo elevara. ¿Cuáles fueron los resultados?

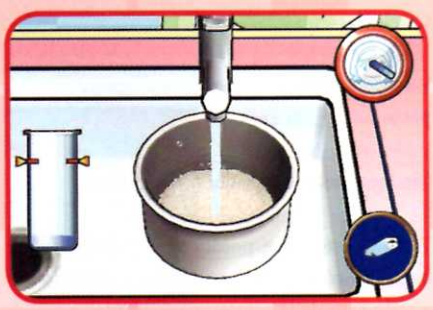
La receta secreta es ¡agregar diversión e imaginación al gusto!

Un concepto único

Gracias a que la nueva visión de Nintendo ha sido cambiar la forma de jugar y acercar los videojuegos a sectores donde antes no los disfrutaban, los licenciatarios han podido crear o diseñar ideas que hace algunos años simplemente no habrían podido; tal es el caso de **Cooking Mama** para Nintendo DS, que fue un juego donde el objetivo no era salvar al mundo o ganar una competencia deportiva, sino simplemente debíamos preparar algún platillo para la cena y listo. En un principio suena sin chiste, pero es sumamente adictivo y divertido, ya que siempre encuentras una mejor manera de preparar la comida.



Combina bien los sabores

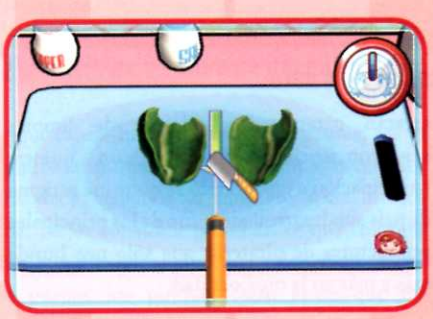


Seguramente te debes estar preguntando en dónde radica la diversión de este juego, ¿verdad? Pues se encuentra en que para cada uno de los distintos pasos que debes cumplir para la elaboración de los platillos, tienes que simular los movimientos, en esta ocasión en lugar del *Stylus* y la pantalla táctil, por medio del Wiimote. Imagina que es como si estuvieras jugando **Wario Ware Smooth Moves**, sólo que todos los minijuegos están enfocados al ambiente de la cocina... sí, suena raro pero una vez que comienzas es difícil parar.

Una buena sazón lo es todo

Lo bueno de todo esto es que cada acción se realiza de forma muy intuitiva, es decir, no tienes que estar pensando qué hacer y cómo. Otro detalle interesante es que cuando estés preparando ciertos alimentos como hamburguesas, por ejemplo, en la parte superior de la pantalla van a aparecer íconos representando los ingredientes, que obviamente tú seleccionarás según tu gusto, experiencia o simple instinto. Esto está muy bien pensado, ya que muchas veces lo que quieres es experimentar, y no sólo seguir una serie de pasos hasta completar la receta.

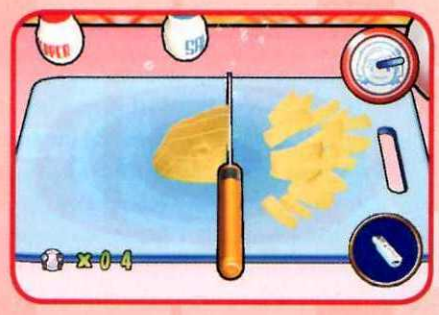
Supongamos que vas a preparar un pescado: ¿qué debes hacer? Como primer paso, cortarlo en trozos; aquí el control funge como cuchillo (por cierto, tú puedes decidir el largo de cada uno de ellos). Después seguiría cocinarlo, pero antes debes preparar la sartén; esto se hace con un poco de mantequilla, para que "agarre" buen sabor, y la cual vas a esparcir también con el Wiimote; ya para finalizar, tienes que estarlo moviendo para que no se te queme, y ya después el *CPU* decidirá qué tan bueno fue tu desempeño dentro de la cocina, lo que te incita a que mejores. En resumidas cuentas, el Wiimote se convierte en el accesorio que necesitas en todo momento.



Compañía: **Majesco**
Desarrollador: **Majesco**
Categoría: **Simulación**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1**

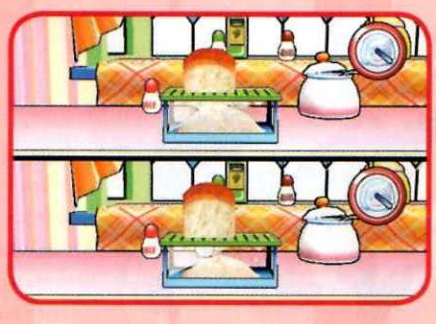
Cambia a otros estilos

Si todo el tiempo preparas los mismos alimentos, como que el juego pierde el reto, por eso, conforme se note un progreso en tus habilidades culinarias, el juego te va a habilitar nuevos platillos, que por lógica van a requerir más dedicación y destreza; al punto de que en lugar de sólo preparar una carne asada, tendrás que hacer toda una comida completa, ya sabes, con sopa, ensalada, plato fuerte, postre y demás. Todo esto no es nada más porque sí, ya que conforme vayas completando las diferentes pruebas que te pongan, vas a recibir una calificación, lo que te incita a esforzarte cada vez más.



Verdadera cocina internacional

Las calificaciones son un buen aliciente, porque además de la satisfacción personal que te van a dejar, van a ayudarte para que te coloques lo mejor posible dentro de un *ranking* de cocina, y mientras mejor ubicado estés, más podrás ir a otros países (virtualmente, claro) a una especie de competencias, en las que tienes que mostrar todo lo aprendido en las otras partes del juego. Si pensabas que con todo esto el juego te duraría mucho, pues ¿qué crees?, que aun debes tomar en cuenta que es para dos jugadores simultáneos, para que veas a quién le queda mejor el pozole, ¡ja, ja, ja!



Para paladares exigentes

Cooking Mama Cook Off es un buen juego; no tiene gráficos impresionantes, es más, hasta parecen como de Nintendo 64, pero ¿y qué?, pues te la pasas muy bien elaborando platillos, y es que no es nada aburrido; incluso hasta partir un huevo es divertido. Lo mejor es que puedes probar nuevas cosas, variarle a las recetas y así lograr diferentes resultados... lo que no quiere decir que todos sean para bien, pero de eso se trata, de dejarte llevar y crear algo especial. Es una buena opción si te gustan los títulos como **Wii play** o **Wii sports**, pero si eres algo exigente, mejor voltea hacia otro lado, ya que aquí todo está dividido en pequeñas partes, lo que a muchos puede desesperarles, pero en verdad que si le dedicas un poco de tiempo terminará por ser de tu total agrado, y más si jugaste la versión para Nintendo DS.

El secreto para preparar ricos platillos lo encontrarás en el Wiimote y en tu ingenio.

RANKINGS

1 — 10

MASTER: 7.5

Desde que salió la versión de Nintendo DS tenía mis dudas respecto a la idea, y es que cortar zanahorias y freír carne no es mi idea de diversión; pero la cosa cambió ya que lo conocí. Realmente te sorprende lo adictivo que resulta, ya que siempre quieres tener la máxima calificación en tus comidas. En la versión de Wii se mantiene prácticamente el mismo estilo, sólo que ahora usas el Wiimote en lugar del *Stylus*, lo que lo vuelve más entretenido. Si tuviera que ponerle algún "pero", sería en las opciones, ya que me parecieron algo limitadas.

CROW: 7.5

Nintendo y las demás licencias le están sacando provecho a lo práctico del control remoto del Wii en diferentes formas, pero Majesco optó por usar el control como un utensilio de cocina de igual forma que antes se hiciera con el *Stylus* del NDS. **Cooking Mama: Cook Off** es un título muy fácil de aprender a jugar; los minijuegos son muy al estilo de **Wario Ware**, al ser breves y requerir de un sencillo movimiento para completarlo. Me agradó la variedad de platillos que puedes preparar y el humor que se maneja en cada instante. Sin embargo, siento que le faltaron detalles de más reto para que no fuera tan fácil de dominar.

PANTEÓN: 8.5

A ver, pongamos los puntos sobre las íes. **Cooking Mama** es un juego de simulación en donde se recrea la forma de elaborar los más suculentos platillos y nada más; NO es una aventura con duendecitos gritones, cazavampiros poca-ropa, ni mucho menos zombis con carisma; así que si ya pensaste lo peor de **CM**, entonces regresa a la sangre y violencia, pues no alcanzas a apreciar el concepto de este original título. Gracias a las capacidades del sistema, puedes realizar diversas actividades tal y como si estuvieras en la cocina, lo cual es muy divertido y entretenido, así que **Cooking Mama** es una buena opción.

QHDD...

¿qué hay dentro de...

las mascotas virtuales?

Por Spot

Desde hace mucho, el ser humano ha gustado de tener animalitos como compañía, y no hablamos de aquellos a los que engordan para después comérselos. A través del tiempo, varias especies de animales han estado al lado de la gente, desde perros y gatos, hasta peces, aves y reptiles. Tener una mascota implica responsabilidades y cuidados, por lo cual muchas personas no tienen tiempo o la dedicación requerida para poder poseer una; en estos momentos es cuando los animalitos virtuales llenan ese hueco. En esta ocasión vamos a ver algunas de las mascotas artificiales más conocidas para ver cómo han ido evolucionando y el impacto que han tenido en nuestras vidas.

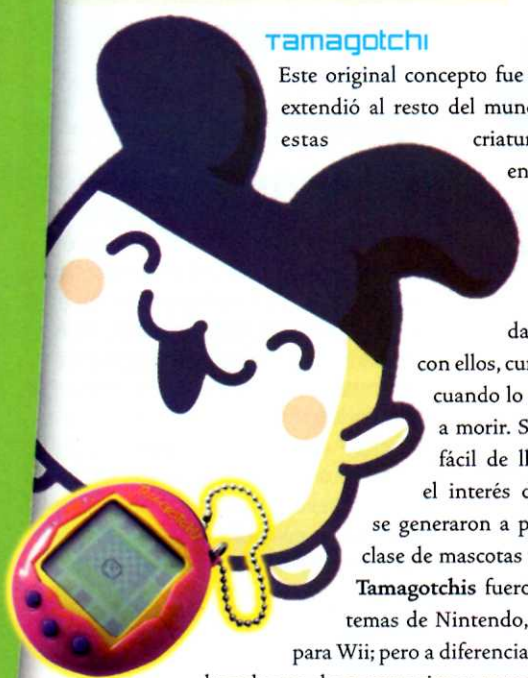
La controversia

La euforia de este fenómeno se originó en Japón y ha predominado desde la década de los años 90 hasta el día de hoy, tomando distintas variantes y adaptándose inclusive a otros ámbitos como los juguetes que simulan el comportamiento de los animales. La problemática psicológica del concepto es que muchas personas llegan a desarrollar una dependencia a ellas, e inclusive emociones como si se tratara de un ser vivo, lo cual, como siempre, resulta poco saludable al preferir compañía artificial que la de verdad. Por otra parte, si se ve con madurez y como un pasatiempo, resulta benéfico el hacerse de una compañía virtual.

Digimon

Poco después del éxito de los **Tamagotchi**, Bandai lanzó al mercado los **Digimon**, que eran básicamente iguales a sus predecesores, pero con la particularidad de poderse conectar para combatir entre sí. Esta mascota fue muy poco conocida fuera de Japón, pero de su éxito surgieron series de TV, mangas, juguetes y muchos videojuegos que presentaban a los **Digimon** (monstruos digitales) viviendo aventuras en compañía de sus amigos humanos. A pesar de que **Digimon** fue opacado por **Pokémon**, todavía cuenta con miles de seguidores a la fecha.

Tamagotchi



Este original concepto fue un rotundo éxito en Japón, y pronto se extendió al resto del mundo; aunque cabe señalar que la fama de estas criaturitas no fue la misma en Occidente como en su tierra natal, en donde han aparecido muchísimas versiones distintas con varias mejoras o temáticas distintas. Las opciones de los **Tamagotchi** eran muy básicas en sus inicios, pues tenías que darles de comer, limpiar sus desechos, jugar con ellos, curarlos en caso de enfermedad, y atenderlos cuando lo requerían, o de lo contrario podían llegar a morir. Siendo del tamaño de un llavero, era muy fácil de llevar a todas partes, lo cual aumentaba el interés de la gente que lo veía. Muchas copias se generaron a partir de su creación, y hemos visto toda clase de mascotas virtuales tipo llavero desde entonces. Los **Tamagotchis** fueron trasladados en varias ocasiones a sistemas de Nintendo, e inclusive se ha anunciado una versión para Wii; pero a diferencia de sus contrapartes de bolsillo, los juegos basados en el concepto tienen muy poca popularidad.

Los **Tamagotchis** tuvieron una mejor respuesta en su versión de llavero que en los videojuegos. Aún así, los veremos en el Wii.

Las mascotas virtuales se hicieron más populares desde la aparición de los Tamagotchis, a mediados de la década de los 90. ¿Tuviste alguno de ellos?

Pokémon

Nintendo sorprendió al mundo con un concepto totalmente nuevo que combinaba el popular pasatiempo japonés de coleccionar insectos con la emoción de las batallas estilo RPG. **Pokémon** fue creado por Satoshi Tajiri, quien con ayuda de Shigeru Miyamoto, creó uno de los videojuegos más vendidos de la historia, el cual debió mucho de su éxito al factor de que podías entrenar, combatir e intercambiar a los pequeños monstruos entre las dos versiones existentes. Con el tiempo, **Pokémon** ha sido sobreexplotado con numerosas secuelas y variantes, así como juguetes, caricaturas, películas, juegos de cartas y todo tipo de mercadotecnia posible. La relación entre los diversos **Pokémon** y el jugador creaba una atmósfera muy especial más allá de tener una mascota virtual que sólo necesitaba comer y jugar. Como un detalle amable, y para evitar el choque emocional de la muerte de los monstruos de bolsillo, éstos sólo se desmayaban en combate, pero nunca llegaban a perecer.

Pokémon Pikachu

La fama del **Pokémon** No. 25, **Pikachu**, lo llevó a tener sus propias versiones de mascota virtual estilo **Tamagotchi**. **Pokémon Pikachu** era una especie de Game Boy pequeño, pues contenía una pantalla LCD para presentar las múltiples animaciones de **Pikachu**, quien requería de muchos cuidados constantes, al grado de incluir un "contador de pasos" que le daba puntos para realizar más actividades al roedor eléctrico. Poco después se creó **Pokémon Pikachu 2**, el cual contenía un sensor infrarrojo para intercambiar cosas entre los usuarios. Ambos artefactos no tuvieron el éxito de los videojuegos, pero sí fueron populares en el tiempo del auge de la franquicia.

The Sims 2: Pets

En el mundo de los juegos para computadora hubo un fenómeno de fama mundial conocido como **The Sims**. Esta franquicia es parte de la serie de juegos "**Sim**", los cuales han tratado de recrear siempre mundos virtuales para los usuarios, como es el caso de los conocidos **Sim City**, **Sim Earth** y **Sim Ant**, entre otros. Aquí tu deber era tener una existencia virtual exitosa, para lo cual tus personajes (**Sims**) podían realizar casi todas las actividades de la vida cotidiana. Debido a su popularidad, **The Sims** ha tenido un gran número de secuelas en donde también se implementó la opción de tener mascotas virtuales en **The Sims 2: Pets**, disponible también para GCN. A pesar de contener muchos elementos para hacerlo atractivo para los fans de las mv, no tuvo la misma aceptación que otros títulos del estilo, pues carece de una interactividad necesaria para crear un lazo entre el dueño y su animalito.

A pesar del éxito de los humanos virtuales presentados en la serie The Sims, la opción de las mascotas fue muy sosa. Te recomendamos mejor Petz, Nintendogs o Tamagotchi.

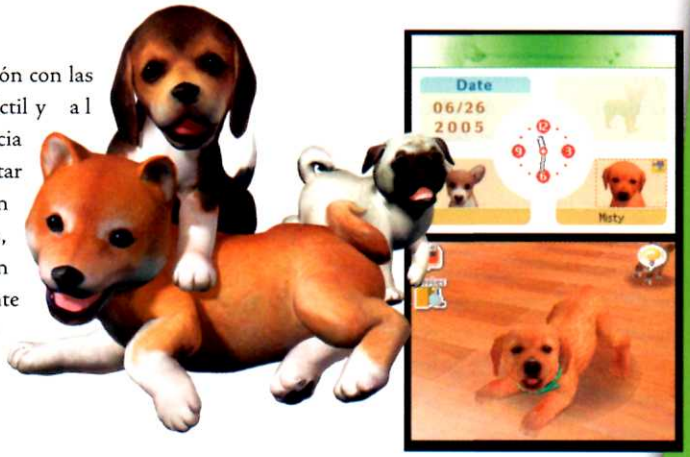
Petz

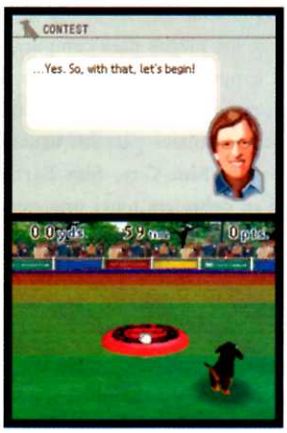
La serie **Petz** ha pasado inadvertida casi todo el tiempo detrás del éxito de franquicias como **Tamagotchi**, **Pokémon** o **Nintendogs**, pero sus orígenes datan del año 1995, antes que el primer **Tamagotchi** estuviera listo para venderse. No obstante, se han mantenido en constante evolución en el mundo de los juegos para PC, e inclusive en algunos sistemas como el Game Boy Color, Game Boy Advance y posteriormente Nintendo DS. Ubisoft ha tomado las riendas de la serie **Petz** con una nueva gama de versiones para complacer al público, entre las que destacan **Horsez**, **Dogz**, **Catz** y **Hamsterz Life** para DS. Esta colección de títulos es muy variada, por lo cual es más posible encontrar una mascota a tu medida para traer en tu Nintendo DS. En lo personal, nos gustaron más **Hasmterz Life**, **Catz** y **Horsez**, pues para perros, los Nintendogs no tienen igual. El detalle raro es que en **HL**, los pequeños roedores entienden tu idioma.

La serie **Petz** es muy recomendable, especialmente **Hamsterz Life** y **Horsez**.

Nintendogs

El portátil consentido, el Nintendo DS, incorporó una nueva interacción con las mascotas virtuales al presentar **Nintendogs**. Gracias a la pantalla táctil y al micrófono del sistema, los videojugadores pueden tener una convivencia más estrecha con sus cachorritos virtuales, los cuales, además de estar muy bien recreados, simulan a la perfección el comportamiento de un perro real, incluyendo sentimientos, mal temperamento, aptitudes, etc. Al igual que los **Pokémon**, los **Nintendogs** nunca mueren si son desatendidos por largos períodos; en lugar de fallecer, ellos simplemente se van de casa. A la fecha, las versiones de **Nintendogs** son una de las mascotas virtuales más exitosas que recrean a su contraparte de verdad en todos los sentidos, a excepción de que nunca crecen, para evitar la problemática de la selección natural, claro está.





Si no has jugado alguna vez **Nintendogs**, seguramente te preguntarás el porqué nos gusta tanto; pues déjanos comentarte que los perritos de este singular título son de las mascotas más realistas que hemos visto; además, llega un momento en el que de verdad crees que ese animalito hecho con pixeles está vivo dentro de tu sistema! Lo mejor de todo es que puedes tener hasta tres de ellos a la vez, sin contar los que puedes dejar encargados en la guardería perruna. Hay muchas actividades para interactuar con tus cachorritos como enseñarles trucos, lanzarles discos, pelotas, juguetes, entretenerlos con burbujas, llevarlos al parque y de paseo, entre otras más. Todo esto te prepara para las competencias en las que puedes inscribirlo para ganar premios.

¡No lo puedo creer!

Mucho antes de que los **Tamagotchi**, **Nintendogs** y **Petz** comenzaran su lucha por ser la mejor compañía virtual, existió una "mascota artificial" llamada **Pet Rock**, creada en la década de los años 70 por Gary Dahl. Las **Pet Rocks** fueron toda una sensación en Estados Unidos y una moda que duró varios meses antes de apagarse en 1975; no obstante, fue suficiente para convertir a Gary en un millonario instantáneo. Lo impresionante es que estas "mascotas" eran realmente piedras comunes y corrientes procedentes de Baja California, las cuales se vendían en $3.95 dólares e incluían su cajita, un poco de virutas de madera para simular su cama, y el instructivo de cómo entrenarlas. La gente fue atrapada por la simpleza del concepto y fueron vendidas varias toneladas de **Pet Rocks**. ¡Aunque usted no lo crea!

Esta es la cajita en donde venía tu piedra recién amaestrada y domesticada.

Para promocionar el juego, Nintendo usó perritos reales; pero sus contrapartes virtuales son igual de latosos y animados que los de carne y hueso.

Virtuales vs. reales

Las mascotas virtuales tienen varias ventajas sobre las reales y viceversa, pero todo depende del punto de vista con que se determinen dichas diferencias. Por ejemplo, las mascotas virtuales tienden a ser más recomendables para la gente que no tiene lugar para ellas o las facilidades para cuidar debidamente a una real, como es el caso de los niños pequeños o las personas que trabajan. Además, libran a sus dueños de las actividades básicas como limpiar sus "gracias" y alimentarlas (sin contar el gasto regular que conlleva el comprar la comida, los cuidados veterinarios, casa, etc.). Por otra parte, mucha gente opina que no tienen comparación con un animalito real, pues se pierde el sentimiento de cuidar a un ser vivo y el lazo que se forma entre dueño y mascota. Lo cierto es que las virtuales libran a las de verdad de cualquier tipo de maltrato físico o psicológico; de manera que podemos concluir que las mascotas virtuales son más recomendables para alguien que no puede o no sabe cuidar a una de carne y hueso. ¿Tú qué opinas?

Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Think
Touch the heaviest item.
OK
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Brighter.
NINTENDO DS Lite
and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo
system sold separately. mario.nintendo.com

MARIADOS

Soy muy malo en esto de los videojuegos; casi siempre pierdo en lo que juego, y a veces se aprovechan de eso para hacerme bromas. La más reciente es que me han comentado que en **Super Mario Advance 4** hay un objeto especial, unas flautas que te pueden llevar a otros mundos; ¿esto es cierto? ¿Cómo se consiguen? Espero no se burlen de mí, pero no sé nada de este medio.

José Saud Arellano "Pollito"
Naucalpan, Edo. de Méx.

Nadie es malo en los videojuegos; sólo es cuestión de experiencia y práctica; estamos seguros de que en un tiempo mejorarás bastante en los títulos que te gustan. Lo que nos preguntas sí es cierto, y es tal vez de los secretos más famosos no sólo del juego en cuestión, sino también en general. En total existen tres flautas en la aventura, pon mucha atención para que puedas sorprender a tus amigos, y ya no te hagan burla.

En el nivel 1-3 encuentras la primera, sólo tienes que llegar casi al final del nivel, entonces verás varios bloques de colores, entre ellos uno blanco; sube a él y presiona hacia abajo en el Pad por unos cinco segundos, con lo que **Mario** caerá detrás del escenario. Justo en ese momento corre hacia el final del nivel, y llegarás a un cuarto oculto con un cofre; ábrelo y será tuya la primera flauta.

La segunda está más escondida y necesitas forzosamente llegar con el traje de mapache. Todo esto dentro del primer castillo; llega a la parte donde está la primera puerta; como referencia hay un **Dry Bones** cerca. En ese lugar debes correr de un lado a otro hasta que puedas volar, y así llegar a un cuarto que se encuentra en la parte superior de esa estructura, donde te espera otra flauta más.

La tercera y última flauta requerirá un poco más de trabajo, pero nada para espantarse. Entra al mundo 2-4 con traje de mapache, y justo al inicio, en la parte superior, podrás ver un bloque de ladrillos; vuela y rómpelo, sube por el agujero que dejará y encontrarás a un enemigo; derrótalo y te dará un martillo. Completa la escena, y cuando llegues al mapa principal, úsalo en una piedra que está bloqueando a un enemigo en la parte de arriba; si lo vences consigues tu preciado ítem.

Las puedes usar para teletransportarte al mundo nueve... pero no te emociones demasiado, ya que sólo es un mapa donde puedes seleccionar uno de los ocho mundos con los que cuenta el juego. Esperamos haber aclarado tu problema, recuerda que no es bueno quedarse con la duda.

Necesito de su ayuda, amigos. Conseguí Conker´s Bad Fur Day para mi Nintendo 64, y en serio que es un juego increíble, pero ya me atoré, no logro derrotar al enemigo que se encuentra dentro de una cueva, que está hecho de... bueno, ya saben cuál, el que parece de lodo. Espero puedan auxiliarme. Gracias.

Francisco Lemus R.
México, D.F.

Te debes referir a **Great Mighty Poo**, y pues bien, no es difícil terminar con él, sólo sigue esta técnica. Inmediatamente que termine de cantar, comenzará a arrojarte pedazos de él mismo, así que tú debes correr hacia los botones que están en el suelo, y ahí presionar "B", para que **Conker** saque un rollo de papel higiénico (¿De qué otro modo pensabas que lo ibas a derrotar?); ahora, apunta hacia arriba, y cuando veas que el proyectil está a punto de pegarte, lánzale un rollo, así hasta que se detenga y comience a tararear, momento que debes aprovechar para llenarle la boca con papel.

Una vez que lo consigas, dejará fuera de uso el botón desde el que lo estabas atacando, por lo que tienes que desplazarte hacia otro; muchas veces el problema es que cuando ya no encuentras los botones del piso, comienzas a desesperarte, pero el último desde el que lo debes atragantar está del lado derecho; tienes que saltar y flotar unos instantes por encima de una antorcha; ya estando ahí, **Great Mighty Poo** va a comenzar a aparecer por todos los agujeros del escenario, pero lo hará de una manera muy rápida, por lo que te recomendamos que te quedes viendo hacia un solo lado y esperes paciente con tu rollo en las manos el momento en que salga de la suciedad.

Con esto ya lo tienes terminado; ahora sólo resta limpiar la suciedad, para lo cual tienes que regresar casi a donde apareciste al iniciar el nivel; ahí verás un cuarto con un cordón, salta y tira de él; ahora para continuar tu aventura, brinca al agujero que dejó libre el pequeño monstruo.

© 2001 RARE

Espero puedan ayudarme. Lo que pasa es que esta duda la tengo desde hace meses, y ya me cansé de buscar sin sentido. Me falta un par de botellas en el juego de **The Legend of Zelda: Majora´s Mask**. ¿Podrían decirme qué debo hacer para conseguirlas?; pero lo más importante: ¿dónde? Confío en ustedes, muchas gracias.

José Díaz A.
México, D.F.

Muy bien, este juego cuenta con seis botellas en total, te vamos a dar la ubicación de cada una, ya que no mencionas cuáles te faltan; además, estamos seguros de que varios lectores deben tener incompleta su colección de botellas.

La primera la vas a encontrar en la zona del pantano; ahí verás a una bruja herida, habla con ella y ahora ve a la tienda de pociones; quien atiende es su hermana; coméntale lo que viste y te dará una botella con poción roja para que la ayudes; hazlo y después quédate con la botella.

Una vez que derrotes al jefe de la montaña nevada, puedes participar en unas carreras con los **Gorons**; si eres capaz de vencerlos, te premiarán con otra botella; no es un gran reconocimiento, pero sí te sirve bastante.

Esta es una de las botellas más difíciles de conseguir, ya que debes ser muy paciente y hábil con el arco. Antes que nada, ya debes tener a Epona; ahora, con ella dirígete hacia el rancho a las dos de la mañana del primer día, por ahí vas a ver a una de tus amigas, que pedirá tu ayuda para una misión muy especial, que es cuidar el establo de unos invasores de otro planeta. Treinta minutos después (o sea como cinco en tiempo del juego), llegarán los extraterrestres con la intención de robarse las vacas; aquí, como debes suponer, lo que tienes que hacer es dispararles hasta que termines con todos sin que se lleven uno solo de los bovinos; si lo haces bien, al final se te entregará una botella con leche.

Para conseguir la cuarta botella, tienes que ir al canal de los **Zora**; ahí, al entrar a una especie de cueva, un personaje bastante curioso te va a retar a un par de carreras donde tienes que pasar a través de unos aros; claro que esto con la máscara de **Zora**. Si lo vences... adivinaste, tendrás una botella más en tu inventario.

Nuestra siguiente parada es en el cementerio; ahí, usando la gorra de capitán, ordena a los esqueletos que abran las tumbas; dentro verás al velador del panteón, quien lleva una pala. Sitúate en los cuadros donde veas tierra de manera que te siga y cave en ese lugar; además de rupias y otras cosas, conseguirás la quinta botella.

En el bar del pueblo, usando la máscara de Kafei, obtienes la última botella si hablas con la señora que se encuentra en una de las mesas del lugar.

Con esto creemos que ya no vas a tener ningún problema para tener el juego al cien por ciento, pero si tienes alguna duda en el procedimiento, o en cualquier otro accesorio, puedes contar con nosotros.

Hola, soy un gran seguidor de la revista, la colecciono casi desde que saliera, pero esta es la primera vez que les escribo. Lo que ocurre es que necesito ayuda en **Yu-Gi-Oh! World Wide Edition** para Game Boy Advance, y no para terminar el juego, eso ya lo hice; pero es que cuando lo juego con alguien más siempre pierdo, por eso les pido que me den algunas jugadas o técnicas para poder enfrentar a mis amigos. Gracias.

Jesús Juárez M
México, D.F.

Claro que podemos ayudarte. El título que mencionas es de lo mejor que se ha visto de esta serie, e incluye una gran cantidad de tarjetas, por lo que elaborar jugadas no es nada complicado, sólo tienes que ser muy observador y paciente durante los duelos.

Uno de los principales errores que se cometen en este juego, es incluir en el *deck* varias cartas de monstruos con niveles siete o superior, lo que deja poco espacio para los de 1 a 4 estrellas, que son los que puedes bajar sin ninguna restricción, por lo que te recomiendo que como máximo tengas diez monstruos de ese nivel, pero no incluyas de fusión, ya que son extremadamente difíciles de invocar, debido a que necesitas tener en acción varias cartas.

Con las trampas pasa algo muy chistoso, y es que siempre preferimos tenerlas en la mano que en el tablero, lo que es imperdonable; siempre que tengas una, bájala al campo de juego, de esa manera, aunque no sean cartas muy poderosas, tu oponente va a pensar dos veces cada uno de sus movimientos, ya que no sabe lo que tienes en tu lado del tablero.

Para invocar monstruos poderosos sin necesidad de sacrificar a los tuyos, usa la tarjeta **Change Heart**, que te permite controlar a cualquier monstruo de tu rival por un turno, por lo que puedes sacrificar uno sencillo de los tuyos y uno grande por parte de tu adversario, como por ejemplo un Dragón Blanco o un Mago Oscuro.

La tarjeta de **Monster Reborn** es también una de las que mejores ventajas puede darte, y esta que te vamos a comentar es una de ellas: cuando tengas uno de tus mejores monstruos pero no lo puedas bajar por cualquier circunstancia, espera a que se te acumulen las cartas, y cuando tengas que tirar una al cementerio, elige la tarjeta del monstruo más fuerte, y en el siguiente turno lo podrás revivir con Monster Reborn, ahorrándote así los sacrificios y hasta puntos de vida.

Ya por último, cuando vayas a atacar a una carta que esté en posición de defensa, y tengas varios monstruos, siempre hazlo con el de menor ataque, ya que si tu oponente tiene preparada alguna sorpresa, como alguna carta de trampa, perderás al monstruo débil y no al fuerte.

Esperamos que estos consejos te ayuden a tener un juego más balanceado contra tus amigos; recuerda que la constancia siempre da sus frutos, tarde o temprano, así que no dejes de practicar.

Hola, amigos, espero que estén muy bien. Les mando este correo para preguntarles si en **International SuperStar Soccer de Nintendo 64** hay alguna especie de trucos o algo parecido. Gracias de antemano.

Jorge Rojas A.
Guadalajara, Jalisco

Qué gratos recuerdos vienen a nuestra mente con ese juegazo, sin duda de los mejores o quizá el mejor de futbol que se haya hecho... pero bueno, pasando a lo que nos solicitas, la respuesta es afirmativa: sí existe un par de trucos, los cuales compartiremos contigo enseguida.

En la pantalla de presentación del juego, donde aparece la frase "Press Star", presiona C Arriba, C Arriba, C Abajo, C Abajo, C Izquierda, C Derecha, C Izquierda, C Derecha, B, A; mantén oprimido Z y luego aprieta Start. Con esto todos los jugadores tendrán unas cabezas enormes; no afecta al juego en sí, pero es un detalle bastante divertido.

Si prefieres algo más funcional, entonces introduce este código también en la pantalla de presentación. Arriba, L, Arriba, L, Abajo, L, Abajo, L, Izquierda, R, Derecha, R, Izquierda, R, Derecha, R, B, A; mantienes presionado Z y luego Start, y listo, con esta secuencia obtienes las selecciones especiales de América, Europa A, Europa B, África, Asia y All-Stars, cada una con diferentes niveles de habilidad; las podrás elegir en partidos amistosos y en penaltis.

Hace unos días fui a la casa de un amigo, y ahí noté algo muy chistoso: que en el juego de **Virtua Striker 2002** tenía un equipo conformado por personajes de la serie de Sonic; le pregunté cómo lo había sacado pero me dijo que no supo cómo le hizo; ¿ustedes sí saben cómo se logra?; ¿podrían decirme, por favor? Es que yo también quiero tenerlos en mi juego.

David Benavides R.
México, D.F.

El equipo que mencionas es uno de los muchos extras que trae escondidos este divertido juego de futbol, y para que veas que somos buena onda, te vamos a decir cómo obtener cada uno.

El **FC Sonic**, que es el equipo al que te refieres en tu carta, lo obtienes jugando en la modalidad Ranking; ahí tienes que lograr muy buenos resultados, de tal forma que consigas reunir 20 puntos; cuando lo hagas, te van a retar, y si logras salir con la victoria en ese partido, ya estarán disponibles para cuando quieras retar con tus amigos.

Otro equipo secreto es **Yukichan United**; para poder seleccionarlo debes acumular 30 puntos dentro de la opción **Ranking**, y ya después llegarán a retarte, y como debes suponer, si los derrotas podrás usarlos después.

Si quieres tener más estadios en dónde participar, debes jugar en **Road to International Cup**. Avanza por todas las fases hasta que estés a punto de llegar a la final; en ese momento se habilitarán dos estadios más, **Velvet Stadium** y **Century Stadium**. Además, cuando seas campeón del mundo, ve a editar jugadores y ya tendrás un par de detalles nuevos para personalizarlos, que son gorra y lentes.

Esta es una pregunta de un juego algo viejo, pero si ustedes no me contestan no sé a quién más podría recurrir. En el juego **Perfect Dark** de Nintendo 64, ya lo hice todo, menos eliminar al jefe final, y es que por más que le disparo no logro hacerle daño; ¿hay algún punto débil que no he notado? Espero su respuesta.

Marco A. López Pérez
Tlalnepantla, Estado de México

Hola, Marco. Pues digamos que tenías la idea, sólo te faltaba mirar a tu alrededor. Lo primero que tienes que hacer es disparar a **Skedar** sin detenerte; él es el jefe al que te refieres; el arma que te recomendamos para esto es la **Calisto NTG**; dispárale sin piedad hasta que veas que se queda quieto justo en el centro de la plataforma; en ese momento cambia de objetivo y concéntrate en la estructura que está detrás; repite esto hasta que logres tirar los cuatro picos pequeños; no intentes derrumbar el grande hasta el final, ya que este es el que aplastará a **Skedar**. Como te darás cuenta, no es nada complicado, más bien bastante laborioso, sobre todo si te quedas sin municiones; después de esto, lo único que queda es disfrutar el final del juego y afrontar las misiones adicionales.

Recuerda que puedes hacernos llegar todas tus dudas y preguntas relacionadas con tus juegos favoritos a la dirección de la revista, ya sea por correo ordinario a: Revista Club Nintendo, Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F. o por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com Procura indicar en el sobre de tu carta o en el subject o asunto que van dirigidas a la sección Mariados y recuerda incluir tus datos.
¡Hasta la próxima!

▲ México
14:21 PM

▲ Maui
9:21 AM

▲ Londres
8:21 PM

nintendo Wi-Fi connection

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

Seattle
12:21 PM ▶

¡ES FÁCIL!

1. Equípate
Busca el logo con la leyenda **Nintendo Wi-Fi Connection** en tus juegos favoritos de NDS.

2. Conéctate
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.

3. Juega
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.

NINTENDO DS.

www.NintendoWiFi.com

CODE LYOKO

El futuro de la Tierra está en juego, pero esta vez la batalla por defenderla no será en el mundo real, ya que el enemigo es un terrible virus informático, que desde un refugio virtual amenaza con terminar la paz que reina en nuestro planeta. Todo parece un plan perfecto, hasta que aparecen cuatro niños, que de la noche a la mañana se convierten en la única esperanza de la humanidad por sobrevivir. Su misión, además de erradicar el virus, será descubrir quién está detrás de su creación y los motivos que tuvo para ello. Parece sencillo, pero necesitarán de algo más que buenos deseos para conseguirlo.

¡Cuatro amigos que deberán pensar como uno solo para salir victoriosos de la mayor aventura de sus vidas! Eso y más es Code Lyoko

Compañía: **The Game Factory**
Desarrollador: **The Game Factory**
Categoría: **Acción/Aventura**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1**

Descubre tu reto

Lo más cotidiano cuando sales de la escuela es que te vayas con tus amigos a jugar futbol o tal vez a comer algo, ¿no es así? Sin embargo, para los protagonistas de nuestra historia eso no pasará. Resulta que un día que parecía de lo más normal, un grupo de estudiantes, **Yumi**, **Ulrich**, **Odd** y **Jeremie** se encuentran con **Aelita**, quien parecería un humano normal, pero no lo es; se trata de una entidad virtual que ha viajado al mundo real para buscar gente que la pueda ayudar en la lucha que está enfrentando en su mundo, un lugar conocido como **Lyoko**.

Una estructura diferente

Esta serie, aunque no lo parezca, tiene un éxito rotundo en el mercado europeo, no al grado de una japonesa, pero sí muy cerca, lo cual en ese medio es de alabarse. Por todo lo anterior, los desarrolladores no podían quedar mal ante los seguidores de **Code Lyoko**, por lo que han dado su mejor esfuerzo para brindar una buena aventura, y para ello han integrado varias características que harán de tu experiencia algo variado, pero lo más importante, que te obligarán a pensar de manera diferente según la situación a la que te estés enfrentando.

En sus manos está el futuro de la Tierra.

Pero permítenos explicar esto último de mejor manera; lo que sucede es que en ocasiones la historia del juego se te va a presentar en pantallas al estilo de **Trace Memory**, en las que tienes que analizar muy bien cada uno de los objetos que ahí se te muestren, ya que muchas veces con tan sólo observar bien el mapa, te puedes ahorrar varios dolores de cabeza. Digamos que esta es la parte "lenta" del juego, en la que la inteligencia será nuestra principal arma; pero ya que entremos de lleno a explorar los mundos virtuales, la cosa será muy distinta.

®: The Game Factory 2007

Todos para uno...

Podríamos catalogar el juego de la siguiente forma; es un título en total 3D, donde la acción será incesante, y tendremos que combatir con las distintas criaturas que tratarán de impedir nuestro objetivo; más o menos sería una mezcla de lo visto en títulos como **Mario 64** y **TMNT** para Cubo (el primero que desarrolló Konami). Cabe mencionar que los protagonistas no estarán indefensos, y cuentan con trajes especiales que les dan diferentes habilidades, como usar sables láser, saltar más alto, etcétera.

Ya que hablamos de los héroes de la historia, tenemos que decirte que aunque vas a poder controlar a todos, no lo será en el momento en el que tú lo decidas, sino que cada uno va a tener sus escenas determinadas; y aunque sirve para lucir sus habilidades, hubiéramos preferido que en cualquier *stage* nosotros tuviéramos la decisión de elegir al personaje, pero bueno, aun así no es algo malo. Al derrotar a tus rivales, obtendrás puntos de experiencia, y al juntar los necesarios vas a poder darle un cambio de *look* a tu héroe, de modo que pueda resistir más ataques, o ganar una mayor fuerza.

Hackea tu destino

Sabemos que este título no debe llamar tanto tu atención, es más, tal vez no lo habías escuchado nombrar jamás, pero te podemos asegurar que es muy bueno; sin duda fue un gran acierto el hecho de incluir dos estilos diferentes de juego, además de que el reto que presenta en ambas modalidades te mantiene pegado al sistema; sin embargo, no todo es perfecto, y sí le criticamos la falta de una opción *multiplayer* o cooperativa, ya que la mecánica se presta bastante.

RANKINGS:

1 — 10

MASTER: 7.0

Lo que más me gustó de este título es que podemos jugar con dos estilos diferentes, lo que lo vuelve poco predecible. En la modalidad en 3D, la acción es buena y te mantiene moviéndote constantemente, por lo que vas a necesitar de concentración para pasar las escenas finales. Quizá lo único malo es que no se pueden elegir personajes antes de entrar a cada misión; ésta se te asigna inmediatamente, pero se compensa por la buena estructura de los escenarios. Yo recomiendo que lo pruebes antes de comprarlo, ya que es de esos juegos que amas u odias.

CROW: 6.0

No se había visto algo realmente interesante por parte de The Game Factory, pero poco a poco van mejorando sus proyectos; en este caso con **Code Lyoko** (basado en una serie animada) se nota un mejor estilo y concepto de juego, sin embargo, aún tiene muchas cosas que no lo convierten en todo un clásico. Su modo de juego variable es interesante; de un plano personal (estando en el mundo real) a uno en tercera persona (al pasar al mundo alterno)... ¡ahh!, ¿dónde he escuchado eso antes? ¿Por qué de pronto me dieron ganas de buscar una chica con un tatuaje de conejo?

PANTEÓN: 4.0

Un juego más sacado de la manga... de alguien más. No es por nada, pero creo que todo el concepto es mezcla de varias ideas anteriores, por lo cual no me llama la atención en lo más mínimo. El juego no es malo... simplemente no es bueno; la verdad sigo prefiriendo un buen clásico repetitivo a ver cómo tratan de hacer algo "nuevo" y termina siendo uno más del montón. Por otro lado, detesto el estilo del diseño de los personajes; ¡pensé que no iba a ver un rostro de anime malformado que le ganara a **Hajime**, de la **Princesa de los 1000 años**, pero los "héroes" de **Code Lyoko** se llevan las palmas! Mejor hazte un favor y adquiere... cualquier otra cosa.

GAMEVISTAZO

RAFA NADAL TENNIS Codemasters

El tenis es un gran deporte, pero por cuestiones que no entendemos, en el momento de adaptarlo a videojuego siempre algo fallaba, y el juego terminaba siendo monótono y aburrido, salvo un par de excepciones, que son **Mario Tennis** y **Top Spin**. Sin embargo, a pesar de los antecedentes, Codemasters nos trae un nuevo título para el Nintendo DS basado en el deporte blanco: **Rafa Nadal Tennis**, el cual, usando como carta de presentación un novedoso sistema de juego, pretende lavar la imagen que tienen estos títulos ante el público.

¿Conservador o radical?

Vamos a contar con dos diferentes configuraciones para enfrentar los partidos; la primera es la normal, como hemos jugado siempre, es decir, con el Pad mueves a tu jugador por todos los rincones de la cancha, y con los botones le pegas a la pelota con distintas técnicas o intensidades; ideal para los primeros encuentros. Ahora que si quieres probar algo diferente o simplemente ya te hartaste de lo cotidiano, se ha diseñado un control que saca provecho a la pantalla táctil, al mismo tiempo que te adentra más en la acción.

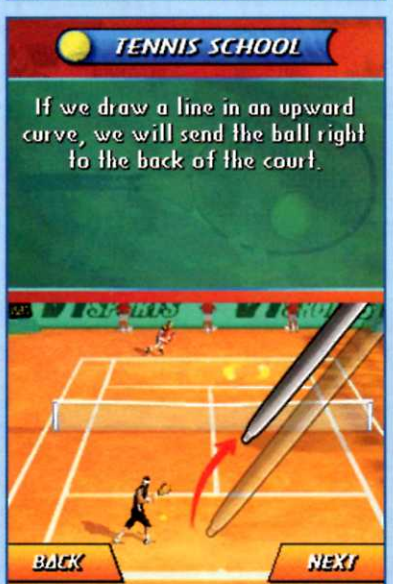
Para mover al personaje usas el *Stylus*... no, eso no es lo novedoso de esta configuración, sino que para hacer las devoluciones, marcas la trayectoria en la pantalla; pero no creas que donde pongas el *Stylus* irá la pelota exactamente, más bien ésta definirá la dirección y la fuerza, lo que va a ocasionar que al inicio te quedes corto o te pases muchas veces. Siendo honestos se nos hizo muy divertido este estilo, requiere de mucha práctica, pero una vez que lo dominas te vas a divertir mucho más que si lo hicieras tradicionalmente.

Punto para partido

Rafa **Nadal Tennis** es un muy buen juego, incluye varias modalidades que te harán pasar grandes momentos, entre las que encontramos una donde puedes crear a un jugador y poco a poco hacerlo crecer como profesional, o también tenemos un *multiplayer*, que te permitirá retar con tus amigos usando solamente una tarjeta de juego. Lo que más se aplaude de este título es su novedoso *gameplay*, que aunque bien pudo haberse pulido más, demuestra la visión y el talento del equipo creador.

Un buen inicio

Para que este juego tuviera un buen "empuje", los desarrolladores decidieron usar a uno de los tenistas más populares del mundo como emblema; nos referimos a **Rafael Nadal**, tenista español que ha logrado diversos triunfos, como la obtención de la Copa Davis en el 2004. Si bien la presencia de Rafa en portada podría representar un aliciente para que los consumidores lo consideraran como opción, está claro que lo que definiría su éxito en el mercado sería su *gameplay*, el cual nos ofrece dos opciones diferentes, que enseguida te platicaremos para que decidas cuál es la mejor para ti.



El *stylus* es pieza clave para poder colocar la pelota en donde desees.

GUNPEY REBIRTH

Namco-Bandai

El resurgir de una leyenda

Uno de los grandes en la industria del videojuego es **Gunpey Yokoi**, el genio detrás del Game Boy y que diera pie al Virtual Boy. Este último no proliferó tanto como hubiéramos querido a pesar de ser un gran sistema, pero aun así queda como un antecedente en la historia de Nintendo. En los últimos años de su carrera, Yokoi trabajó para el desarrollo del GonderSwan, sistema portátil que jamás pudo conocer ya que falleció en 1999, poco antes de ver su nueva obra. Sin embargo, el primer juego para dicha consola se tituló **Gunpey** y se trataba de un título tipo puzzle y en el cual se basa este nuevo **Gunpey Rebirth**, ahora para el Nintendo DS. ¿Quieres conocerlo? ¡Checa lo siguiente!

La gente de Q Entertainment, quienes brillaran por su interesante trabajo en Meteos, ahora se encargó de dar vida nuevamente a **Gunpey**, un puzzle que combina excelente música con efectos visuales que atraparán tus sentidos. El objetivo del juego es muy simple, pero entretenido; en ambas pantallas del Nintendo DS aparecerán varias líneas de tres diferentes ángulos que subirán sobre cinco paneles en los que deberás conectar todas las líneas, llenando la pantalla de izquierda a derecha; cuando completes una línea, ésta desaparecerá así como ocurría en **Tetris**. Si una línea incompleta alcanza la cima de la pantalla, el juego terminará. ¿Suena complicado? La verdad es que no tanto, pero sí es raro al inicio, aunque nada que no solucionen unos cuantos minutos de práctica; luego de ello serás todo un as en **Gunpey Rebirth**.

Parecerá difícil juntar las líneas, pero con un poco de práctica lograrás combos como ninguno.

Seis diferentes modos de juego

Para que no sientas la monotonía que muchos juegos ofrecen, en **Gunpey Rebirth** existen seis modalidades diferentes como Frontier, que es la columna vertebral del juego, y cuando juntes las líneas, el personaje que elijas realizará poderes especiales que aplastarán a tu rival, simulando una pelea donde la victoria o derrota se definirá por los combos de líneas que hagas. Endless se define como una propuesta de juego libre, sin tiempo, ya que el juego durará hasta que tú aguantes; así podrás ver qué tan bueno eres y crear puntuaciones para la envidia de tus cuates. Time Attack, como su nombre lo indica, se basa en qué tan bueno eres bajo presión del tiempo; haz la máxima puntuación antes de que el reloj se agote; es otra buena opción para los récords y mejor aún si los mandas a Club Nintendo para que los publiquemos. Double Screen aprovecha la doble pantalla, logrando una experiencia única que seguramente te divertirá.

¿Con qué personaje te identificas?

Una diferencia en la versión de DS es el aspecto multicolor y repleto de personajes estilizados, vestidos con trajes exóticos que van a la perfección con el concepto de **Gunpey Rebirth**. Conforme avances, lucharás contra Vincent, Domingo, Patrick, Sherry, Nick, Thomas, Pike, Bobby y Hank en Frontier Mode. Cada personaje tendrá ataques que sacarán de concentración al enemigo, como por ejemplo el Slot Machina, que logra que el panel de tu rival cambie al azar. No Touching deshabilitará la pantalla táctil del oponente; Character Attack se refiere a que cada personaje tendrá un ataque especial como firma personal, y por último, Shock, que esconderá las tres filas superiores e inferiores del enemigo; así le costará saber qué hacer.

SPIDER-MAN 3

EL SORPRENDENTE HOMBRE ARAÑA LUCHARÁ CONTRA FUERTES RIVALES, PERO SU MAYOR BATALLA LA LIBRARÁ EN SU INTERIOR

¡Quién no conoce a **Spider-Man**! Muchos recordarán sus inicios en los comics a mediados de 1962 por parte de Stan Lee y Steve Ditko (**Hulk**, **Fantastic Four**, **X-Men**) en Amazing Fantasy 15. Su popularidad fue tanta, que pronto sorprendió a todo el mundo y logró que sus aventuras se expandieran por completo. Como sabrás, su mutación se debió a que lo picó una araña radioactiva, otorgándole poderes sobrehumanos que al inicio él utilizaba para su beneficio personal, pero luego de que participara en un espectáculo de lucha libre para ganarse unos billetes, dejó que un ladrón escapara, sin importarle, hasta que más tarde se diera cuenta de que dicho individuo asesinaría a su tío Ben. Con el remordimiento de que él pudo evitar el homicidio, **Peter Parker** fue en busca del ladrón y lo capturó para luego iniciar una cruzada en contra del crimen en Nueva York.

© 2007 Activision. © 2007 Sony Pictures Digital Inc. © 2007 Marvel Comics.

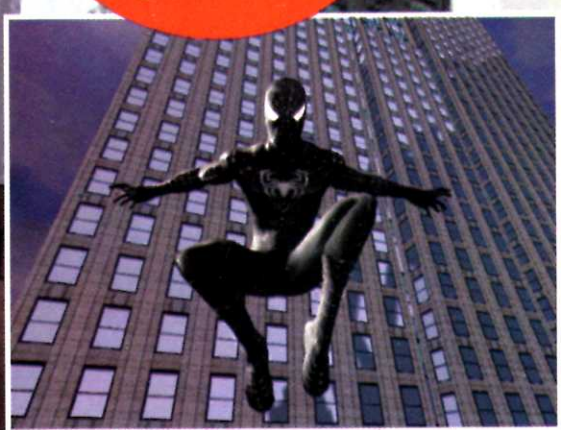
SPIDER-MAN 3: UNA DE LAS MEJORES ADAPTACIONES A VIDEOJUEGO PARA ESTE AÑO

La tercera entrega del arácnido por parte de Activision está basada en la película dirigida por Sam Raimi (que se estrenará mundialmente en mayo) y te hará olvidar la forma tradicional de juego que vivíamos en la generación pasada, cuando los pads y botones eran el medio para generar las acciones de los personajes, puesto que con el Wii tú serás quien libere la telaraña y se columpie por los rascacielos de Nueva York con el movimiento de tus manos. Luego de dos emocionantes historias, **Peter Parker** dejará a un lado su ordinario traje color rojo y azul para vestirse de negro, ganando más poderes, pero arriesgando su futuro. El juego se desarrolla en la Gran Manzana, sitio favorito de muchos héroes, y como es lógico, los escenarios serán más grandes y dinámicos, permitiéndote explorar cada rincón de la ciudad. Asimismo, podrás elegir tu propia experiencia de juego a través de múltiples líneas de historia basadas en la película y otras tantas completamente originales que vendrán a incrementar tu aventura, es decir, tú serás quien decida cómo actuar e involucrarte en lo que quieras, cuando lo desees, ir a donde te plazca y definir tus objetivos, ya sea que elijas seguir el hilo de la historia principal o ir en busca de misiones alternas al explorar la ciudad o sus locaciones subterráneas para combatir el crimen.

Hay detalles recurrentes como las misiones alternas en la ciudad, como en entregas pasadas, donde tenías que ayudar a la gente a llegar al hospital o a salvarla de los terribles criminales; también se conserva el sistema de recompensas que te brindará mejoras como mayor velocidad, maniobras de combate y agilidad.

BIENVENIDO AL LADO OSCURO

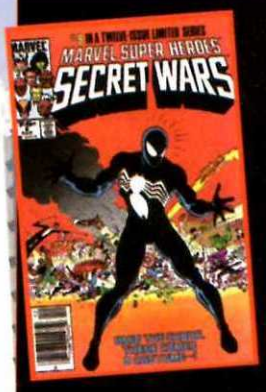
Del traje negro se ha comentado mucho; en los cómics se narra que cuando el trepamuros viaja a un planeta llamado BattleWorld, donde se desarrolla un torneo de superhéroes conocido como "Secret Wars", **Spider-Man** da su mejor esfuerzo, pero aun así el desgaste físico y sobre todo lo maltrecho de su traje le obligan a utilizar un dispositivo para regenerar éste; pero algo sale mal y se libera a una criatura que se incorpora al traje y le da una tonalidad negra, además de multiplicar sus poderes y fuerza.



Tal como lo verás en la película, en el videojuego podrás controlar el traje oscuro para inmediatamente después disfrutar de nuevos poderes, habilidades espectaculares y ataques devastadores con lo que le patearás el trasero a todo villano que ose mirarte de forma retadora. Pero nada es gratis en la vida: el traje te hará sentir invencible, pero poco a poco te pasará la factura, volviéndose más difícil de controlar a cada instante; así que deberás luchar contra el symbiote para que él no termine por absorberte y ponga a toda la ciudad en tu contra.

En las fotos de la derecha puedes ver que con ambos trajes del **Hombre Araña** podrás realizar ataques similares, pero lo interesante viene cuando descubras las poderosas cualidades del traje negro.

¿PODRÁS CONTROLAR AL TRAJE, O DEJARÁS QUE ÉL TE CONTROLE?



EL FAMOSO TRAJE NEGRO DE SPIDER-MAN FUE EXPUESTO -EN LOS CÓMICS- A PARTIR DE 1982 Y HASTA 1988

Activision lo ha destacado en el diseño y recreación de los escenarios, y esto se ve reflejado en **Spider-Man 3**. La ciudad de Nueva York está mapeada a detalle, con sus numerosos rascacielos, cloacas y subterráneos. Allí deberás combatir contra tres bandas criminales y supervillanos de la talla de **Sandman** y un nuevo **Gobblin**, quienes estarán causando todo tipo de caos (robando carros, lastimando a la gente y tomando prisioneros, entre otros) para llamar tu atención. Uno de los detalles interesantes es que conforme vayas eliminando el crimen en algunas partes de las zonas, esto se verá reflejado y la vida de la ciudad volverá a la normalidad; pero si no lo haces, las calles se convertirán en tierra de nadie, con el caos en su máximo esplendor y te será más difícil restaurar la armonía, sin mencionar que el periódico hará trizas tu imagen de héroe.

NUEVAS TÉCNICAS PARA PONER EN SU LUGAR A TUS ENEMIGOS

¿Te acuerdas de las acciones de batalla de las últimas dos entregas? No variaban mucho a pesar de que la lista era inmensa; en esta ocasión, el amigable vecino se lucirá más para que no sientas tan monótono el juego.

Activision rediseñó las técnicas de combate desde cero, logrando que ahora puedas realizar movimientos de mayor poder y diversidad, dependiendo del traje que tengas, así como una serie de combos que ganarás mientras progresas en la historia y cumples ciertos objetivos al ayudar a los ciudadanos. Incluso las animaciones, combos y movimientos finales hacen que los ataques de golpe, patada o de telaraña sean más efectivos ya sea que los ejecutes con maniobras aéreas o en terrestres. Y ya que hablamos de las nuevas habilidades, ciertos eventos y escenarios te darán la oportunidad de abrir poderes arácnidos adicionales para que controles, es decir, podrás atrapar objetos en caída libre, incluyendo a la gente o escombros, restaurar desperfectos como los rieles del tren, bloquear puertas e incluso impulsarte desde la cima de los edificios para incrementar tu velocidad.

¡Qué sería de **Spider-Man** sin su sentido arácnido! Esta habilidad se hace presente en la tercera historia, con efectos visuales que te alertarán de cualquier peligro inminente. En el pasado, el sentido arácnido sólo se mostraba como unas ondas que brillaban sobre tu cabeza.

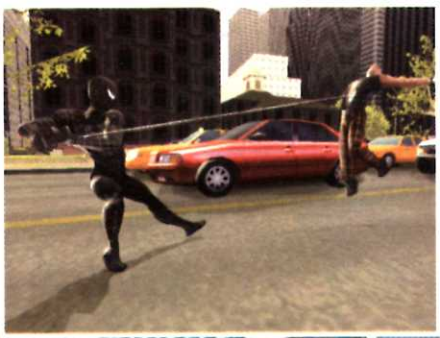
Lo anterior, combinado con las nuevas animaciones y la extensa gama de poderes, hacen que el juego sea mucho más atractivo, ya que te mantendrá pendiente de las amenazas y en acción constante cuando te enfrentes a los grupos de villanos cuya inteligencia artificial también fue mejorada; ya no son los soquetes de siempre que si acaso te disparan una vez o a duras penas levantan sus puños, no, ahora tratarán de partirte la cara y tú deberás responderles con cualquiera de los combos o utilizando los ataques *Melee*.

Las escenas de acción serán tan intensas como en la película, por ejemplo, en la fotografía de la izquierda, vemos cómo el nuevo **Gobblin**, **Harry Osborn**, lucha contra **Peter Parker**. Para lograr un mayor grado de emoción en el juego, Activision ha incluido situaciones y villanos exclusivos para esta entrega de **Spider-Man**.

SE JUEGA BIEN, PERO ¿QUÉ TAL SE VE?

Tal como te lo hemos dicho antes, el juego tiene un toque de realismo pleno gracias a la combinación del control remoto y el *Nunchuk*; es una nueva forma de experimentar la lucha contra el crimen de las calles de Nueva York, algo muy apegado a como quizá lo pudiste vivir en **Marvel Ultimate Alliance**, pero ahora llevado a nuevos niveles, y será aprovechado mediante los inmensos edificios de la ciudad y en los distintos ataques y combos. Visualmente no descubre el hilo negro, aunque sí se notan las mejoras gráficas en comparación con las versiones previas del Nintendo GameCube. Los edificios tienen mucho detalle y las calles están perfectamente acondicionadas con elementos que le dan realismo. En cuanto a las voces, allí sí no hay mayor queja; los diálogos suenan bien, fluidos y con buen ritmo, como ocurrió en la pasada entrega. Así que prepárate para disfrutar de un gran juego en tu Wii.

Cada uno de los tres títulos basados en las películas tiene su encanto, pero es notable cómo ha madurado la franquicia en los juegos y de hecho, aunque el control remoto y *Nunchuk* no existieran, el juego por sí solo sería una grata opción para esta temporada. No obstante, los controles del Wii le dan un empuje adicional que nos gustó bastante y que seguramente tú disfrutarás también.



Para la tercera entrega, Sam Raimi nos tiene preparadas muchas sorpresas, ya que a diferencia de las dos anteriores, ahora **Peter** tendrá que enfrentar uno de sus mayores temores y evitar que el odio lo lleve al lado oscuro (el del symbiote... no el de **Star Wars**).

SPIDER-MAN 3: LA PELÍCULA

En las dos cintas anteriores se pudo conocer el surgimiento de un nuevo héroe en la ciudad, de cómo sus acciones indiferentes marcaron su vida y lo motivaron para ser un paladín de la justicia que velara por la tranquilidad de la ciudad, y también pudimos apreciar su lado humano, sus necesidades que nos muestran que no por tener poderes especiales, Hacienda no le mandará un citatorio. Vimos cómo su doble vida le trae conflictos en lo personal, profesional y en su vida secreta como héroe, luchando contra villanos que atormentan a la ciudad. En esta ocasión, **Peter** recibirá noticias que indican que **Sandman** es el responsable de la muerte de su tío **Ben**, así que él se pondrá la máscara e irá en su búsqueda; pero ese problema no es el único, ya que **Harry Osborne** ha asumido la identidad de un nuevo **Gobblin**, y conociendo el secreto del arácnido irá en su búsqueda para aniquilarlo, todo esto mientras el atareado fotógrafo intenta formalizar su relación con la guapa **Mary Jane Watson**.

Por otro lado, John Jameson regresa de un viaje espacial y en su regreso trae a la Tierra materia alienígena que, como has visto, luego se fusiona con el traje de **Parker**, modificando su comportamiento y volviéndolo más agresivo, y afectando incluso su relación con **Mary Jane**... el **Hombre Araña** deberá luchar en su interior para combatir la fuerza del symbiote, al mismo tiempo que lo hará contra sus enemigos para salvar la ciudad. En esta parte de la historia entra Brice Dallas Howard, quien interpreta a **Gwen Stacy**, la hija del comandante de policía **George Stacy** y quien le pondrá los ojos encima a **Peter**. **Spider-Man 3** será uno de los mayores hits de esta temporada y es una película que no dudamos en recomendarte.

INCLUSO EL HÉROE MÁS AMIGABLE, PUEDE CAMBIAR.

Como detalle curioso, en los cómics **Gwen Stacy** (primera aparición en Amazing Comics #31) fue la novia de **Peter Parker** antes de **Mary Jane**. El padre de **Gwen**, antes de morir, le pide a **Peter** que la cuide y obvio él lo hace, pero en una batalla con el **Green Gobblin** en el puente de **Brooklyn**, **Gwen** fallece y nuevamente culpan a **Spider-Man**, marcando drásticamente la vida del héroe. Si recuerdas, esta escena puede ser interpretada como la que vimos en la primera cinta, pero allí no estaba **Gwen**, sino **MJ**... y no ocurrió la tragedia del cómic.

Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Descubre si eres cazador o presa con Metroid Prime Hunters.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS. Lite
©2004-2006 Nintendo. Developed by Nintendo Software Technology Corp. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. ©2006 Nintendo. Game and system sold separately. nintendo.com

Yu-Gi-Oh! World Championship 2007

Compañía: **Konami**
Desarrollador: **Konami**
Categoría: **Card Battle**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-2**

El mundo de los duelos de cartas llega al Nintendo DS mediante Yu-Gi-Oh! World Championship 2007. Así es, fue una larga espera para los millones de seguidores que tiene esta franquicia, pero por fin aparece esta popular subserie para el sistema de doble pantalla. Obviamente tiene grandes mejoras respecto a sus antecesores, siendo la principal el modo de batalla, que ahora aprovecha las ventajas del sistema para ofrecernos algo más apegado a lo visto en la serie de animación... Pero no nos adelantemos, a continuación te platicaremos a detalle de todas sus características para que veas por qué es tan especial esta versión.

El espíritu de las cartas sigue vivo en ti... ¡despiértalo!

Un largo camino

Para nadie es un secreto que el éxito de esta franquicia radica más en la mecánica de su juego que en la serie de animación, por lo que sus títulos para videojuegos son en su mayoría excelentes, aunque tan sólo un par nos ha decepcionado, y esto se debió a que se alejaron del *gameplay* original. Los que han sido sin duda sus mejores capítulos los encontramos en los **World Championship**, que comenzaron sus apariciones en el Game Boy Advance en el 2004, logrando no sólo dejar satisfechos a los fans, sino que incluso atrajeron jugadores que en su vida habían experimentado un juego de cartas.

Desde su última aparición para el GBA, todos anhelábamos con ansias su aparición en el NDS, pero Konami nos hizo esperar más de la cuenta; pero lo bueno fue que nos entregó un par de juegos basados en la licencia, pero que no llegaban al nivel de los **World Championship**. Pero como dicen por ahí, "vale la pena esperar", y así fue en esta ocasión, ya que nos han entregado el mejor título de la franquicia para cualquier consola, donde la estrategia, pero sobre todo la inteligencia que tengas en tus movimientos, decidirán si ganas o pierdes.

¡Yo te invoco, Mago Oscuro!

Las reglas de juego se han mantenido intactas, nada ha sido alterado, por lo que podrás jugar tal cual lo haces en la vida real y sucederán las mismas situaciones; nada se saldrá de lo normal. Esto es muy importante, ya que en juegos pasados los programadores cambiaban las reglas del juego o el nivel de todos los monstruos, lo que ocasionaba confusión entre los duelistas; pero en **WC 2007** no es así, es más, para las competencias oficiales que se realizan alrededor del mundo, se siguen las normas dictadas en este título.

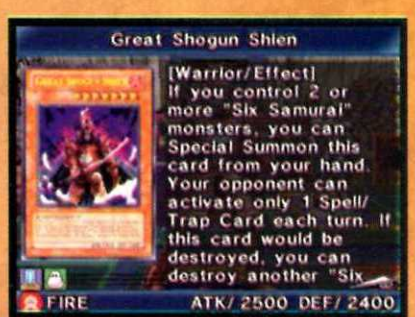
© KAZUKI TAKAHASHI © Konami 2007

La zona de batalla

El área destinada a colocar nuestras cartas sigue con los mismos apartados (lógicamente), la cual se va a situar en la pantalla táctil del sistema, para que con sólo un toque podamos mover o activar cualquier tarjeta que tengamos en nuestro *deck* o en el campo de juego. Si no tienes idea de qué es **Yu-Gi-Oh!**, de seguro vas a pensar que esto puede resultar complicado, pero estás equivocado, ya que al tocar una tarjeta, te van a aparecer las diferentes alternativas que tienes con esa carta, por lo que de manera inconsciente comienzas a aprender a jugar.

Más vale prevenir...

Antes de entrar a cada duelo, puedes decidir qué cartas van a conformar tu *deck*; deben ser máximo 50, así que debes idear muy bien qué tipo de tarjetas vas a utilizar. Nosotros te recomendamos que entre trampas y magias incluyas 25, y las restantes sean de monstruos, de los cuales sólo debes usar 10 de nivel 7 ó superior, ya que si colocas más, no podrás invocarlos, pues para hacerlo necesitas sacrificar un par de monstruos con nivel cuatro o menor; pero si no los tienes a la mano, lo único que vas a poder hacer será ver cómo se van como agua tus puntos de vida por los ataques enemigos.



Las cartas lo son todo

Conforme ganes encuentros, obtendrás varios tipos de tarjetas, algunas que no te van a servir de mucho, pero otras que físicamente casi son imposibles de conseguir; por este tipo de cosas vale mucho la pena el juego, pero bueno. Otro aspecto importante que debes saber es que si jugaste **Spirit Caller**, puedes transferir tu deck íntegro a este título, lo que de entrada te va a permitir encarar los duelos con más calma; y por si se te hacía poca cosa, imagina que además, al estilo de **Pokémon**, vas a poder intercambiar tarjetas con dicha versión.

Elige bien tu tirada

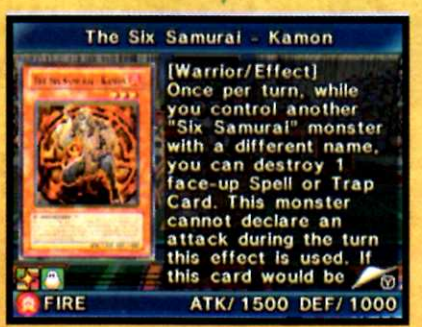
Vamos a tener varias modalidades para competir; la principal será la de modo de historia, que no tiene mayores diferencias de otras versiones; lo relevante viene en las opciones de retos, en donde podrás modificar las reglas de los encuentros, limitando por ejemplo la cantidad de monstruos a usar o sus invocaciones. Con esto puedes darle mayor reto a los encuentros que tengas con tus amigos, al mismo tiempo que emparejas las condiciones por si alguien no es tan hábil jugando.

Déjate llevar por tu instinto

¿Recuerdas la famosa opción de "Escenarios" que tenían los **ISS**?, pues algo parecido se ha implementado en este **Yu-Gi-Oh!**; ahora deberás entrar a duelos avanzados con diferentes circunstancias, que pueden ser desde tener desventaja de puntos de vida, hasta no contar con tarjetas apropiadas para el desafío. Al completarlos obtendrás cosas extras, pero lo más importante es la experiencia que te dejan, ya que al verte en condiciones similares pero en duelos de campeonato o contra tus amigos, podrás utilizar tácticas similares, y es que aunque parezca mentira, muchas veces no sabemos cuándo o cómo usar adecuadamente una tarjeta de magia, de trampa o de fusión.

Lo más importante es jugar con el corazón

Para todos los amantes de la estrategia es una gran opción, ya sea que conozcan o no a estos personajes; su nivel de reto es muy bueno, y aunque ya lo hayas terminado, volverás cientos de veces debido a lo adictivo que resulta, ya que aunque enfrentes repetidas veces a un mismo oponente, cada encuentro será diferente. Sin duda es el juego más completo de la franquicia, con el extra de que a diferencia de las adaptaciones a GBA, aquí sí verás animaciones de los monstruos dentro de las batallas. Otro detalle interesante, es que se han incluido más de mil tarjetas, imagínate, por lo que si quieres completar tu colección, deberás invertir bastante tiempo, pero valdrá la pena.



¿Qué tan bueno eres?

Los encuentros con otros amigos son básicos para que este juego sea divertido; se puede decir que es la esencia del concepto, así que por sentido común puedes intuir que aquí contamos con una opción de versus, ¿verdad?; y pues así es, se tiene esa cualidad, sólo que ahora se ha visto mejorada, y además de competir con gente que se encuentre cerca de ti, podrás hacerlo contra personas en todo el mundo... sí, **Yu-Gi-Oh! World Championship 2007** es compatible con el servicio **Wi-Fi**, así que ahora ya no hay pretextos; no te conformes con ser el mejor de tus amigos, conviértete en el mejor del planeta, donde todas las horas que has invertido en juegos anteriores, o disputando duelos reales, por fin darán sus frutos, pero lo mejor es que también podrás aprender otros movimientos.

RANKINGS

CROW: 7.0

No hay año sin que salga un nuevo título de **Yu-Gi-Oh!** Y nuevamente Konami aprovecha la licencia para presentarnos la versión de campeonato mundial 2007. Desde hace tiempo **Yugi Muto** quedó atrás y es el turno de **Jaden Yuki** para poner la emoción al juego. Los aspectos que más me llamaron la atención fueron la conexión on-line y la posibilidad de cargar tu *deck* desde un juego anterior; no obstante me parece que no ofrece muchos cambios o mejoras, quedando como una actualización con información al día y básico uso de la pantalla táctil.

PANTEÓN: 7.0

Comenzar a involucrarte en un **TCG** es algo riesgoso, ya que puedes dejarte envolver por su divertida emoción y gastar hasta tu último peso en cartas para terminar aburriéndote, y botándolo cuando te das cuenta de cuánto invertiste y que ya salieron más expansiones que adquirir. El tener un juego más de **Yu-Gi-Oh!** significa lo mismo de siempre: pasar horas con él para conseguir todas las cartas, y cuando lo logras, te das cuenta de que ya viene el próximo y que el que tienes en tus manos ya es obsoleto. Así que si no eres fan, ¡mejor ni te le acerques!

MASTER: 9.5

Desde siempre me han gustado los juegos de **Yu-Gi-Oh!**, y recomiendo a todos que los prueben, pero no sólo en videojuego, sino también con las tarjetas originales. En verdad que es una buena experiencia. En cuanto a este título, puedo decir que a diferencia del último juego de GBA, es más que una actualización de tarjetas (de las cuales por cierto se incluyen 1, 600). Se ha pensado más allá, y el resultado ha sido asombroso; un juego muy completo que te mantendrá ocupado por siempre.

1 — 10

© 2007 MARVEL Characters Inc. © 2007 Sony Pictures Digital Inc. © 2007 Activision

TMNT™

CLUB NINTENDO

UBISOFT™

© 2007 Ubisoft. © 2007 Warner Bros. Pictures. / Th Weinstein Company / Imagi Studios Production.

Bienvenido al nuevo Mushroom Kingdom. Donde el mushroom especial te agranda. El warp pipe te lleva a un mejor lugar. Y puedes jugar con Mario vs Luigi en modo multiplayer. Este es el nuevo juego de Super Mario Bros.® Esto sólo pasa en el Nintendo DS.

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB

Comic Mischief

© 2006 Nintendo. TM, ® y logotipo de Nintendo DS son marcas registradas de Nintendo.
© 2006 Nintendo. Juego y sistema se venden por separado. mario.nintendo.com

NINTENDO DS.™

Super Paper Mario

La entrevista

Los cerebros detrás de Super Paper Mario para Wii revelan el "origami" mental requerido para crear un juego de plataformas multiprotagonista, interdimensional y divertido.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Por Drew Williams

SR. KAWADE

SR. TANABE

SR. UEDA

Recientemente hablamos con tres de las mentes detrás de Super Paper Mario. El Director en Jefe Ryota Kawade (quien también trabajó en Paper Mario: The Thousand-Year Door); el productor Kensuke Tanabe, y el coordinador del juego Masani Ueda, todos graciosamente contestaron nuestras preguntas sobre el nacimiento de la última aventura en papel de Mario.

Nintendo Power: Los anteriores **Paper Mario** han sido RPG. ¿Por qué decidiste hacer que **Super Paper Mario** fuera principalmente de plataformas?

Ryota Kawade: Comenzó después del lanzamiento de **Paper Mario: The Thousand-Year Door**, cuando quería hacer un diferente tipo de juego usando el concepto de **Paper Mario**. Pasé por muchas ideas en la fase de planeación, intentando llegar con un plan que conservara la línea de historia humorística, los acertijos y las demás características que hacen diferente a la serie de **Paper Mario**, pero con un nuevo elemento fresco que sorprenderá a los jugadores. Y en uno de los planes con los que llegamos, había uno donde la escena progresaría al cambiar entre 2D y 3D. Encontramos esto muy interesante y es por ello que se convirtió en el juego que ahora conocemos como **Super Paper Mario**.

Kensuke Tanabe: Bueno, si nosotros diseñamos el producto con el estilo RPG tradicional de la serie, el nuevo juego parecería familiar y los jugadores se sentirían cómodos al saber qué esperar, pero la emoción y sentimiento que obtienes cuando juegas algo que es realmente nuevo y único, se pierde. Para traer este nuevo estilo de *gameplay* que fue sugerido, donde la aventura sería jugada al cambiar entre 2D y 3D, se decidió que sería mejor seguir una línea de acción/aventura; así fue cuando pedimos que el juego cambiara a su estilo actual. Eso no significa que intentáramos traer el tipo de dificultad específica a los juegos de acción. Al cambiar entre 2D y 3D, creo que esos jugadores que no están acostumbrados a jugar títulos de acción se acostumbrarán fácilmente al progreso del juego.

Super Paper Mario mantiene elementos RPG.

NP: ¿Tomaste inspiración de alguno de los viejos títulos de *side scrolling* de **Mario** para esta entrega?

RK: La serie de *side scrolling* de **Super Mario Bros.** ha tenido mucho éxito en los juegos de acción en 2D, así que definitivamente los estudiamos para conocer

Al cambiar a 3D se exponen secretos ocultos.

sus elementos. La fusión entre 2D y 3D es uno de los mayores conceptos para la serie de **Paper Mario** y estuve en una lluvia de ideas para definir la mejor forma de cambiar de 2D a 3D. Jugué esos títulos y pensé, "¿cómo se vería esto en 3D?". Cuando cambias de un ambiente en 2D a 3D, muchas cosas se vuelven inconsistentes. Fue muy difícil lograr que las cosas parecieran tan naturales como fuera posible.

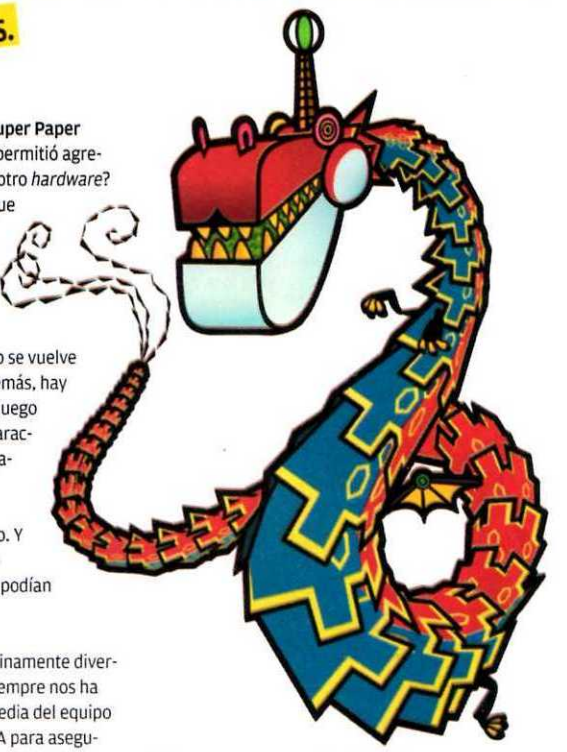
NP: ¿Por qué fue tan importante retener algunos de los elementos RPG?

RK: En este título, incluso si el jugador no es tan bueno en los juegos de acción, los personajes se vuelven más fuertes mientras avanzas, haciendo más sencillo mantener la aventura. Para que el juego se vuelva divertido para tantas personas como sea posible, sentí que era benéfico traer los elementos RPG. Además, con la serie de **Paper Mario**, los visuales y los acertijos, la historia y los mensajes de conversación son cualidades esperadas. Dichos elementos funcionan bien y sé que los jugadores los disfrutarán.

KT: Como el Sr. Kawade dijo, para disfrutar los mensajes y la historia que son básicos para la serie de **Paper Mario**, sentí que los elementos RPG eran absolutamente necesarios. Y al mantenerlos, la serie se puede distinguir claramente en la franquicia de **Mario Bros.**

NP: Cuando vimos por primera vez **Super Paper Mario**, era un juego de GCN. ¿Qué te permitió agregar el cambio a Wii? ¿Qué opinas del otro *hardware*?

RK: Una de las mayores cualidades que fue agregada en el juego es aquella que sirve para apuntar el remoto a la pantalla, **Anna the Farien** (**Tippi the Pixl** en el juego americano) va en busca y descubre cosas que están en el mundo del juego. Esto se vuelve algo que es muy divertido de ver. Además, hay muchos comandos de acciones en el juego que usan el remoto, así como otras características y eventos que fueron agregados al juego. El Wii es parecido al GameCube, por eso fue sencillo usar muchas cosas que ya habíamos hecho. Y el añadir el nuevo control remoto me inspiró para intentar cosas que no se podían lograr antes.

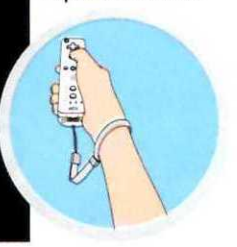


NP: Muy pocos videojuegos son genuinamente divertidos, pero la serie de **Paper Mario** siempre nos ha hecho reír. ¿Cuál es el teimpo de comedia del equipo y cómo te acercaste a la gente de NOA para asegurarte de que el humor fuera adaptado para los jugadores de Estados Unidos?

RK: Cuando jugué, sentí que es muy importante disfrutar cada momento. Apunté a un juego que visualmente te mostrara qué tan divertido es sólo al verlo y que cada mensaje sea agradable de leer. Al poner esos elementos de humor, creo que el juego se transformó en algo que puede ser disfrutado ya sea por niños o por adultos.

Masani Ueda: El Sr. Kawade visita el E3 anualmente y él y yo usamos ese tiempo para mantener un encuentro con la gente de NOA en una de las salas de juntas del E3, así hablamos de la historia mientras vemos la pantalla y hablamos de cómo hacer la adaptación tan divertida como sea posible. Después de eso, yo trabajo para mantener la comunicación y explicar algunos de los significados del humor que es específico para el público japonés. El equipo de localización estudia el juego a detalle y completa la versión adaptada del mismo para que sea disfrutada por

¡Tippi, dime algo!
El control remoto del Wii tiene un rol importante en SPM.



los jugadores americanos. Debido a ello, la versión adaptada tiene su propio humor que no se ve en la versión japonesa y realmente admiro al equipo de localización de NOA por lograrlo.

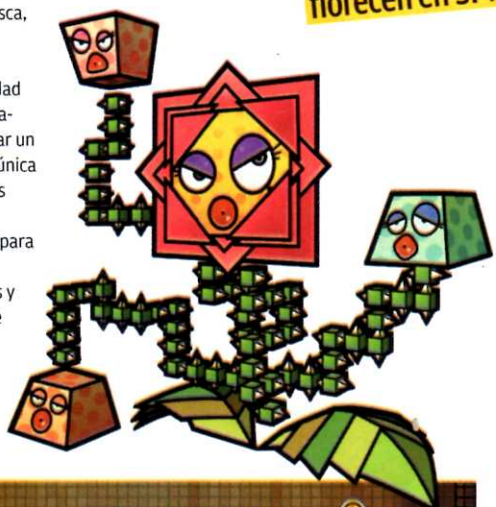
NP: **Bowser** se ha vuelto una especie de comediante superestrella en la serie. ¿Han pensado en darle su propio juego?
RK: No tenemos ningún plan por el momento. Pero **Bowser** es grandioso, un personaje agradable que es salvaje y con humor, asi que es posible que podemos verlo en un juego donde él tomara un mayor papel en algún momento en el futuro.
KT: A través del completo espacio de la franquicia de **Mario**, no puedo decir que nunca habrá un juego con **Bowser** como protagonista. Pero de nuevo, él es el chico malo; así que si él fuera bueno de repente y tomara el papel como el personaje principal, eso sería algo que necesitaría pensarse a detalle.

NP: La habilidad de cambiar la perspectiva entre 2D y 3D realmente trae una experiencia fresca al juego. ¿Quién fue el genio detrás de esa idea?
RK: Había un juego alterno que fue muy bien recibido en el anterior **Paper Mario RPG (Paper Mario: The Thousand-Year Door)**, donde podías jugar a través de escenas *side scrolling* como un **Bowser** gigante. Cuando estuve en un tren, pensé en las formas para aprovechar este elemento y hacer algo mejor, y de pronto, el otro extremo del tren en el que iba comenzó a parecerse a una escena del mundo de **Mario** y así fue cuando pensé la idea de cambiar entre 2D y 3D.

KT: Es idea plenamente del Sr. Kawede. Cuando él me la presentó por primera vez, en ese momento decidí hacer la secuela. Esa idea sonaba tan fresca, nueva y divertida. ¿Qué pensarán los lectores?

NP: Los visuales para el juego tienen una cualidad surrealista o como de sueño (con las varias ecuaciones en el fondo, por ejemplo). ¿Podrías hablar un poco sobre la aproximación del equipo a esta única dirección de arte? ¿Cuáles fueron algunas de las fuentes de inspiración?
RK: En la serie de **Paper Mario**, los conceptos "para mostrar algo que los jugadores no hayan visto antes" y "para sorprender a nuestros jugadores y hacer que se diviertan" son ideales sumamente importantes. Nuestro *staff* trabaja agresivamente para mantener vivos esos conceptos. Este juego toma lugar en otra dimensión y esos diseños salieron de la lluvia de ideas con el *staff* y al intentar llegar con un mundo de **Mario** que no fuera realmente un mundo de **Mario** (aunque suene extraño), y en visuales que luzcan nostálgicos, pero en realidad es algo que nadie ha visto antes. En definitiva tienes que verlo y jugarlo para que te des cuenta de lo innovador y entretenido que resulta este juego de **Mario**.

Las ideas en verdad florecen en SPM.



SPM tiene marcado el estilo de plataformas.

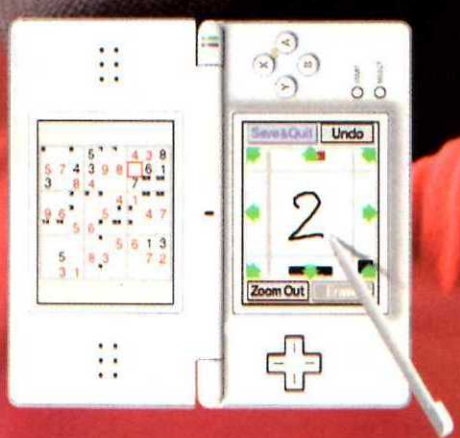
NP: ¿Esta nueva forma de plataformas representa una nueva dirección de la serie o crees que se regresará a un RPG más puro con la si-guiente entrega?
RK: Aún no sabría decirte cuál será el estilo del próximo **Paper Mario**, si lo mantendremos o si regresará a como era antes con su formato RPG. También podría ser algo completamente diferente que volviera a sorprendernos a todos por completo como ocurrió en esta entrega de **Super Paper Mario**. Sin embargo, nosotros siempre sentiremos que queremos un reto y haremos nuevas cosas.
KT: No creo que regresemos al anterior estilo de juego. Como acaba de decir el Sr. Kawade, a mí también me gustaría buscar otro concepto nuevo y diferente para la serie.

NP: ¡Muchas gracias por su tiempo en esta entrevista! ¿Algunas palabras extra que quieras comunicarle a nuestros lectores?
RK: Visuales, historia y acción. Desde cualquier forma que lo veas, este es un juego muy divertido. Espero que disfruten un nuevo y misterioso mundo de **Mario** que nunca habían visto antes.
KT: Me gusta que la gente sea creativa e intente cambiar de la segunda dimensión a la tercera en todos los lugares que se imaginen dentro del juego. Creo que tendrán una nueva y fresca experiencia al explorar cada sección del nuevo mundo. En ocasiones, apuesto que terminarás riéndote al pensar qué tan ridículas son algunas de las cosas y qué tan bien adaptadas están. Sería maravilloso si mantienes la sonrisa durante todo el juego.

Si traes a **Bowser** a este juego, alguien va a arder.

Aquí es cuando apantallas al mundo.

Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.



¡Entrena tu cerebro en minutos al día! con Brain Age.

Lighter.Brighter.

NINTENDO DS. lite

©2005-2006 Nintendo. ©2006 HIKOLO Co., Ltd. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo.
© 2006 Nintendo. Game and system sold separately. nintendo.com

S.O.S.

Scurge Hive
NDS

EXTRA	CÓMO OBTENERLO
Ultra Difficulty	Completa el juego en dificultad Insane.
Insane Difficulty	Termina el juego en Hard.
Hard Difficulty	Debes terminar el juego en Nomal.
Costume	Para abrir esta opción, tienes que terminar el juego en la dificultad normal.
Boss Rush Mode	Completa el juego en la dificultad Hard.

Mega Man Star Force: Dragon
NDS

EXTRA	CÓMO OBTENERLO
SP Comp Star	Consigue todas las SP Cards.
S Comp Star	Reúne todas las Standard Cards.
M Comp Star	Junta todas las Mega Cards.
G Comp Star	Obtén las Giga Cards.
Dragon Star	Tienes que vencer al Dragon Sky.

Clubhouse Game
NDS

Si quieres desbloquear interesantes extras, tienes que cumplir los siguientes requisitos, no son nada del otro mundo, ¡Suerte!.

EXTRA	MISIÓN A PASAR
Freckles Icon	25 del Bowling.
Ant Icon	21 Takeover.
Beetle Icon	19 Koi-koi.
Cacus Icon	8 NAP.
Cake Icon	18 Dominoes.
Carrot Icon	13 Turncoat.
Smile Icon	26 Darts.
Dog Icon	1 Doubt it.
Duck Icon	3 Spit.
Female Smile Icon	27 Darts.
Engine Icon	11 Checkers.
Glasses Smile	28 Billiards.
Goldfish Icon	24 Bowling.
Hot Air Balloon Icon	12 Turncoat.
Kiwifruit Icon	14 Hasami Shogi.
Make up Smile	30 Mahjong.
Meat Icon	16 Fields Tactics.
Melon Icon	15 Backgamon.
Penguin Icon	15 Presindent.
Pineapple Icon	13 Turncoat.
Pink Flower	7 Hearts.
Police Car	10 Chinese Checker.
Raccoon Icon	6 Rummy.
Scorpion Icon	20 Word Balloon.
Sea Icon	22 Balance.
Seafood Icon	17 Soda Shake.
Smart Moncule	29 Billiards.
Starfish Icon	23 Balance.
Tiger Icon	4 Blackjack.
Toadstool Icon	9 Spades.
Cat Icon	2 Memory.

Existen cuatro juegos ocultos que puedes activar cumpliendo los siguientes requisitos:

JUEGO	CÓMO OBTENERLO
World Balloon	Termina el nivel uno en Stamp Mode.
Field Tactics	Debes completar el nivel tres en Stamp Mode.
Shogi	Completa el nivel cuatro en Stamp Mode.
Ludo	Dentro de Stamp Mode termina el nivel 2

Sonic and the Secret Rings

Wii

Activa nuevos capítulos

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Bookworm	Juega un tiempo total de 24 horas.
Celebrity	Ganado al jugar las atracciones con un total de 35 veces.
Chain Striker	Obtenido al conseguir 200 Ring chains.
Champion	Gana el primer lugar en 120 Party Games.
Dark Master	Termina 20 misiones usando por lo menos cinco Dark Skills y sin habilidades Wind/Fire.
Dealer	Obtenido al ganar el World Bazaar un total de siete veces.
Explorer	Consíguelo al ganar en Treasure hunt un total de siete veces.
Extreme Speeder	Usa el Speed Break un total de 50 veces.
Flame Master	Termina 20 misiones usando por lo menos cinco Fire skills y sin habilidades Wind/Dark.
Genie Buster	Derrota un total de 1,000 Genies.
Grind Performer	Rechina una distancia de 30 km.
Hero	Vence a Erazor Djinn.
Pirate	Obtenido al ganar Pirates Coast un total de siete veces.
Rebellion	Aniquila a Erazor Djinn en nivel 25 o menos
Record Buster	Pon récords para todos los Party Games que tienen récords.
Ring Catcher	Colecta un total de 10,000 anillos.
Skill Collector	Activa todas las habilidades existentes.
Skill Quinti	Termina 20 misiones usando cuatro o menos habilidades.
Skill Saver	Completa 30 misiones usando menos de 100 SP.
Sonic Freak	Utiliza a Sonic 30 veces en Party Mode.
Soul Collector	Colecta todas las Fire Souls.
Star	Obtenida al jugar Party Games un total de 200 veces.
Super Player	Alcanza el nivel 99.
The Ultimate	Colecta todas lsa medallas de oro.
Theif	Lo consigues al ganar en Genie's Lair un total de siete veces.
Time Controller	Usa el Time Break por un total de 300 segundos.
Trier	Obtenido al ganar el Tournament Palace un total de siete veces.
True Hero	Derrota a Alf Layla wa Layla.
Wind Master	Termina 20 misiones usando por lo menos Wind skills y sin emplear habilidades Fire/Dark.
World Traveler	Viaja un total de 500 km.

Custom Robo Arena

NDS

Para activar los siguientes robos, primero debes terminar la Great Robo Cup.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Carat	Termina todas las Robo type Mission battles, después derrota a Catoreya.
Hadoron	Finaliza todos los 4 Greyham Boss data y Hadoron data, y recibirás a Hadoron y sus partes.
Hiykko Robo	Ve al Team No.1 Clubhouse, y habla con las cajas que están sobre los escalones. Derrota al chico que se esconde dentro de la caja sin tener un combo de380 de daño.
Meijel, Nanase set y llave para el subterráneo.	Vence a tu sombra sobre el piso.
Minstrel	Acaba con Hajime en tu salón de clases, después él traerá a Saki a la escuela.
Other Illegal sets	Comprable en el subterráneo; robos: 50000 créditos, armas: 50000 créditos, y el resto de las partes 20000 créditos.
Ray y Sagitarius Gun	Derrota a Saki en tu salón de clases después de que ella regrese.
Ray II Dark	Vence a tu sombra en el subterráneo por segunda vez.
Ray MK II(Get it back)	Ve al laboratorio de tu padre y las hermanas mayores y habla con tu padre.
X-Ray	Dirígete a la estación de policía, habla con la persona que está detrás de uno de los escritorios, el que no tiene microondas y compra el Robo por 50,000 Créditos.

PERLAS DE SABIDURÍA

Los creadores de Pokémon Diamond y Pokémon Pearl comparten sus ideas sobre el Pokémon de siguiente generación en exclusiva para NP.

Por Chris Shepperd

Junichi Masuda
Director

Ken Sugimori
Director de Arte

Shigeru Ohmori
Jefe de Diseño del Juego

Takao Unno
Jefe de Gráficos

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

nintendo Wi-Fi connection

NP: Pokémon Diamond y Pokémon Pearl tienen la oportunidad de introducir una nueva oleada de nuevos jugadores al mundo Pokémon. ¿Has hecho ajustes a tu diseño teniendo eso en mente?

Junichi Masuda: Definitivamente pensé en cómo este juego podría atraer a nueva gente al mundo **Pokémon**. La parte en la que realmente pensamos fue en asegurarnos de que la gente que esté viendo jugar a otros tengan la intención de unirse y disfrutar el juego por ellos mismos. Por ejemplo, la interfaz de la pantalla táctil durante las batallas fue diseñada de tal forma que las personas quedaran impactadas o fueran atraídas al juego al observar a los jugadores que están controlando el juego con sus manos y el *Stylus*. Quisimos hacer algo para que la gente sentada al lado del jugador sintiera curiosidad sobre lo que ocurre, así ellos le preguntarían al jugador si pueden probarlo por si mismos. Nuestro objetivo en este título es que fuera algo como cuando abres una caja de juguetes y la giras para que caiga todo; todas estas cosas se podrían verter cuando la gente escoja lo que le guste del montón, diciendo "¡esto se ve divertido!". Así que de esa forma, hay muchísima diversión dentro de **Diamond** y **Pearl**.

NP: ¿Consideras que Diamond y Pearl son más o menos difíciles que los títulos anteriores?

Masuda: Cuando hicimos **FireRed** y **LeafGreen**, intencionalmente logramos que el título fuera más fácil de jugar. Pero por la experiencia, aprendí que si haces el juego tan fácil, necesitarás explicar mucho más sobre él, haciendo que la sensación sea más complicada. Así que esta vez lo hicimos de tal forma que fuera sencillo para las personas que están teniendo problemas al adentrarse en el juego y necesiten un poco de ayuda. Como resultado, creo que **Diamond** y **Pearl** terminan siendo más fáciles que **Ruby** y **Sapphire**, pero son un poco más difíciles que **FireRed** y **LeafGreen**. **Diamond** y **Pearl** son más fáciles en la primera mitad, consiguiendo que los jugadores no tengan problemas con el *gameplay* y se acostumbren pronto, pero luego se pone más difícil conforme avanzas en tu aventura.

Las fotografías fueron tomadas de una versión preliminar.

© 2007 Pokémon. © 1995-2007 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

El nuevo concurso de **Pokémon** no sólo ofrece una competencia de movimientos, sino un juego de ritmos y un evento de pista de aterrizaje.

"Quisimos hacer algo para que la gente sentada al lado del jugador sintiera curiosidad sobre lo que ocurre, así ellos le preguntarían al jugador si pueden probarlo por sí mismos **Junichi Masuda**

El Wi-Fi es tan grande, que incluso hay una extensión del Pokémon Center para acomodarlo.

NP: ¿Podrías comentarnos sobre algunas de las sorpresas de la historia que los jugadores esperarían en Diamond y Pearl?

Shigeru Ohmori: Además de la línea de historia principal, hay muchos elementos en donde los jugadores pueden elegir la forma en la que quieren participar. Puedes ir por el subterráneo, competir en contiendas o ir a la Global Trade Station, donde cambias a tus Pokémon usando la conexión Wi-Fi de Nintendo. Desde la historia principal y todas las características que la rodean, los jugadores pueden participar en la forma en que ellos quieran.

Masuda: Como dijo Ohmori, hay muchos elementos que están fuera de la línea de historia, como la estación de TV, por ejemplo.

Ohmori: Al inicio del juego, incluso serás capaz de ir directamente a los pasajes subterráneos. Creo que los jugadores quedarán sorprendidos cuando se den cuenta de cómo el subterráneo es similar a la superficie, ya que es un gran mapa y se conecta con el resto del mundo.

Masuda: Así es. Estarás sorprendido cuando entres por primera vez al subterráneo. Algo extra es que en esta historia, los personajes que aparecen en el principio seguirán saliendo más adelante. Sería divertido mantener una pista de la gente mientras juegas, pensando quién es esa gente.

NP: ¿Cuáles de los nuevos elementos de Pokémon Diamond y Pearl han sido con los que te sientes más orgulloso?

Ken Sugimori: Para mí, creo que es el Global Trade Station (GTS). Te hace sentir que de pronto tienes muchos más amigos. Me agrada cómo puedes intercambiar **Pokémon** con gente que ni siquiera conoces. Estoy emocionado de que los jugadores en Japón y América se puedan conectar al GTSpara intercambiar sus personajes de una mejor forma que la que existía antes.

Ohmori: A mí me agradan cosas como el Pokétech, pero creo que mis favoritos podrían ser los pasajes subterráneos. Es la parte de la que yo fui responsable, pero también me gustan las características donde puedes conocer a muchísima gente para jugar, así que en definitiva me agrada que la gente se reúna. Creo que la parte divertida de ello es ver cómo se incrementa gradualmente el número de personas.

Masuda: También lo creo así. El subterráneo está siempre listo usando la conexión inalámbrica del DS, así que sería grandioso si la gente sólo se reuniera para jugar. Me agradan los jugadores americanos, quienes viven en un país mucho más grande, para encontrar sus

NO MÁS CABLES

Un link al futuro

La conectividad ha sido una característica de los juegos de **Pokémon**, pero gracias al DS, **Diamond** y **Pearl** llevan las actividades multijugador más allá de lo antes visto. Usando la conexión inalámbrica local del DS, puedes intercambiar y pelear con tus **Pokémon** con amigos en la misma habitación. Puedes conectarte en el modo *head to head* o visitar el Union Room para encontrarte con más de un entrenador a la vez. También puedes entrar al Contest Hall de Sinnoh para encarar tus **Pokémon** con otros tres participantes. Incluso tendrás la oportunidad de ir al subterráneo, una amplia red de túneles que corren por debajo de la región de Sinnoh. Allí podrás encontrarte con otros entrenadores, intercambiar ítems, visitar las bases secretas de otros o participar en juegos como "captura la bandera". Puedes conectarte con otros entrenadores de toda la Internet a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo y hablar con otros entrenadores durante las batallas Wi-Fi, permitiéndote mofarte de tus oponentes a kilómetros de distancia. También puedes participar en un nuevo intercambio de **Pokémon** en el Global Trading Station.

El intercambio de **Pokémon** nunca ha sido tan fácil o rápido. La única cosa por la que necesitas preocuparte es que si la persona que te está transfiriendo al personaje está haciendo un trato justo.

Consigue toda la info a la vez con la touch screen.

"Con el GTS, los jugadores pueden comunicarse con gente de todo el mundo e intercambiar sus Pokémon con otros fans...." Junichi Masuda

propias formas de juego, distinto a como lo hacen los japoneses.

Ohmori: Correcto. Es grandioso jugar con amigos en Wi-Fi, pero también quiero que todos se reúnan y se diviertan. Hay muchas cualidades que lo hacen diferente de todo lo demás en el juego, así que pienso que los jugadores disfrutarán la experiencia.

Takao Unno: ¿Con qué estoy más complacido? (Ríe). Por las nuevas características. Para ser honesto, primero me sentí incómodo al presionar los botones de la pantalla táctil con mi pulgar. En las primeras etapas del desarrollo, estuve preocupado sobre qué tan diferente se siente con respecto a los botones normales y cómo se ensuciaría la pantalla. Pero conforme el desarrollo avanzó, el diseño y el cambio de UI eliminó esas preocupaciones y cuando finalmente se terminó, usar el pulgar de hecho se siente más confortable que los botones tradicionales.

Masuda: Bueno, sólo porque Unno dijo buenas cosas sobre ello, para mí será la pantalla táctil. (Ríe). Respecto a los controles de esta pantalla, estuve diciéndole a todos que quería que el juego estuviera controlado con tus manos y fue algo que yo estuve comentando por mucho en el proceso de desarrollo. Porque, para mí, pensé que sería lo mejor para el juego al tener esta cualidad. Lo bueno con la pantalla táctil es que es una interfaz donde la gente que la ve de un lado puede saltar a la acción. Quisimos hacer una interfaz en la que los padres pudieran ver lo que juegan sus hijos e incluso ellos quisieran jugar, diciendo algo como "¿qué es eso? ¿Puedo probarlo?". Es algo que es distinto de usar el botón A.

NP: La opción de GTS permite intercambiar los Pokémon con otros jugadores del mundo. ¿Cómo imaginas que se expandirá?

Masuda: **Diamond** y **Pearl** fueron diseñados para ser lo mejor de la serie. El GTS es lo más interesante para el intercambio de **Pokémon**.

Ohmori: Lo bueno sobre el GTS es cómo puedes interactuar con gente de todo el mundo.

Masuda: Con el GTS, los jugadores pueden comunicarse con gente de todo el mundo e intercambiar sus **Pokémon**. El juego fue diseñado para que todos (en cualquier parte) se puedan sentir conectados con otros fans del mundo, así ellos podrán sentir que tienen amigos de múltiples ciudades. Y mientras cambias tus **Pokémon**, la ubicación de la persona aparecerá con puntos en un mapa. Me agradaría que los jugadores llenaran sus mapas con puntos de la ciudad donde viven y con otros países.

Ohmori: Como ir a través de los 50 estados (de EUA). Sería divertido para los jugadores poner sus propios objetivos. Como intercambiar **Pokémon** con personas de todo el mundo.

NP: Con los paisajes en 3D y nuevos ataques visuales, los gráficos experimentaron su primer gran mejora en años. ¿Cuánto tiempo les tomó desarrollar estos aspectos?

Sugimori: Tomó mucho tiempo, podría decir que nuestro cabello se fue poniendo gris. (Ríe)

Masuda: ¡Esa estuvo buena! (Ríe).

Sugimori: Pero el número de horas de trabajo no fue tan diferente, ¿cierto?

Unno: Cierto, pero el tiempo que tomó el experimentar con los visuales en 3D, fue algo que no habíamos hecho en Game Freak, así que nos tomó el doble de tiempo.

Masuda: Eso fue porque

GLOBAL

Trucos para el cambio

¿Estás buscando a ese Pokémon especial que ni tú ni tus amigos pueden encontrar? Entra en el Global Trading Station e intercambia tus Pokémon con otros entrenadores de todo el mundo No son necesarios los *friend codes*, sólo pon una lista de criterio del Pokémon que quieres, nombre, tipo, nivel, etc., y ofrece uno de los tuyos en cambio. Si encuentras una similitud, los dos Pokémon cambiarán de dueño en el momento. También puedes ofrecer uno de tus personajes y esperar para ver qué te ofrecen los demás entrenadores.

Una vez que el trato esté hecho, puedes checar GeoNet, un mundo dentro de los cuarteles del GTS, para ver dónde vive el entrenador con quien cambiaste. El GeoNet mostrará la ubicación de cada jugador con quien hayas cambiado.

estuvimos buscando efectos visuales en 3D que no fueran tan realistas, sino que parecieran 2D. Fue difícil mantener los visuales en un estilo similar a los anteriores títulos de **Pokémon**. No fuimos por algo que pareciera tan realista, mejor por unos visuales con los que estuviéramos familiarizados, pero aun así que se vieran muy nuevos.

Unno: Exacto. El experimentar con los controles y pensar en ideas tomó la mayor parte del tiempo. Creo que si intentáramos hacerlo más realista, no hubiera tomado tanto tiempo. Fue muy difícil intentar hacer que se viera realista sólo cuando interactúas con él, comparado con algo que parezca real desde el inicio.

Sugimori: Dejémoslo con decir que desde que hay dos pantallas, también tomó el doble de tiempo.

NP: Los gráficos nunca han sido centrales en los juegos de Pokémon, pero los nuevos efectos muestran una dedicación renovada para su imagen. ¿Han cambiado su filosofía sobre la importancia del diseño visual?

Sugimori: En lugar de volver a pensar en la importancia del diseño visual, se encajó más en el *gameplay*. Ya que estamos trabajando en el NDS, los visuales se sienten nuevos y hay mucho más que puedes hacer con ellos.

Unno: Estoy de acuerdo en que estamos haciendo muchas cosas nuevas en visuales. Pero cuando hablas sobre la importancia del diseño visual... no creo que haya cambiado de lo de antes, porque conforme desarrollamos el juego, nuestra mayor prioridad fue que los visuales encajaran con el propósito del juego y su *gameplay*.

Sugimori: Eso no significa que siempre estaremos con los mismos gráficos. Para cada juego pensamos en cuál sería la forma más fácil para que los jugadores entiendan el juego y lo que podría ser el mejor gráfico para ese *hardware*. También pienso que si no tiene más contenido que los títulos pasados, no seríamos capaces de hacer felices a los jugadores. Hice **Diamond** y **Pearl** pensando en que hay gente allá afuera que va a comprar el DS para este título, así que pensé hacer la experiencia tan rica como sea posible para no arruinar la expectativa.

Visuales actualizados en 3D muestran la perspectiva y el detalle, pero retienen el estilo clásico de **Pokémon**.

Masuda: Es sobre cómo hacer que luzca nuevo, sin ser diferente a lo de antes. Ya que estamos enfocados en el *gameplay*, el camino y el pasto crecido están plenamente definidos y los senderos están igual a como lo has visto en títulos pasados, así que es fácil ver dónde está el entrenador.

Unno: El *gameplay* ha evolucionado gradualmente a lo largo de la serie, pero como las cosas que pudimos hacer se expanden en 3D, de hecho se rompen algunas de las sabidurías convencionales. Fue difícil mantener un balance.

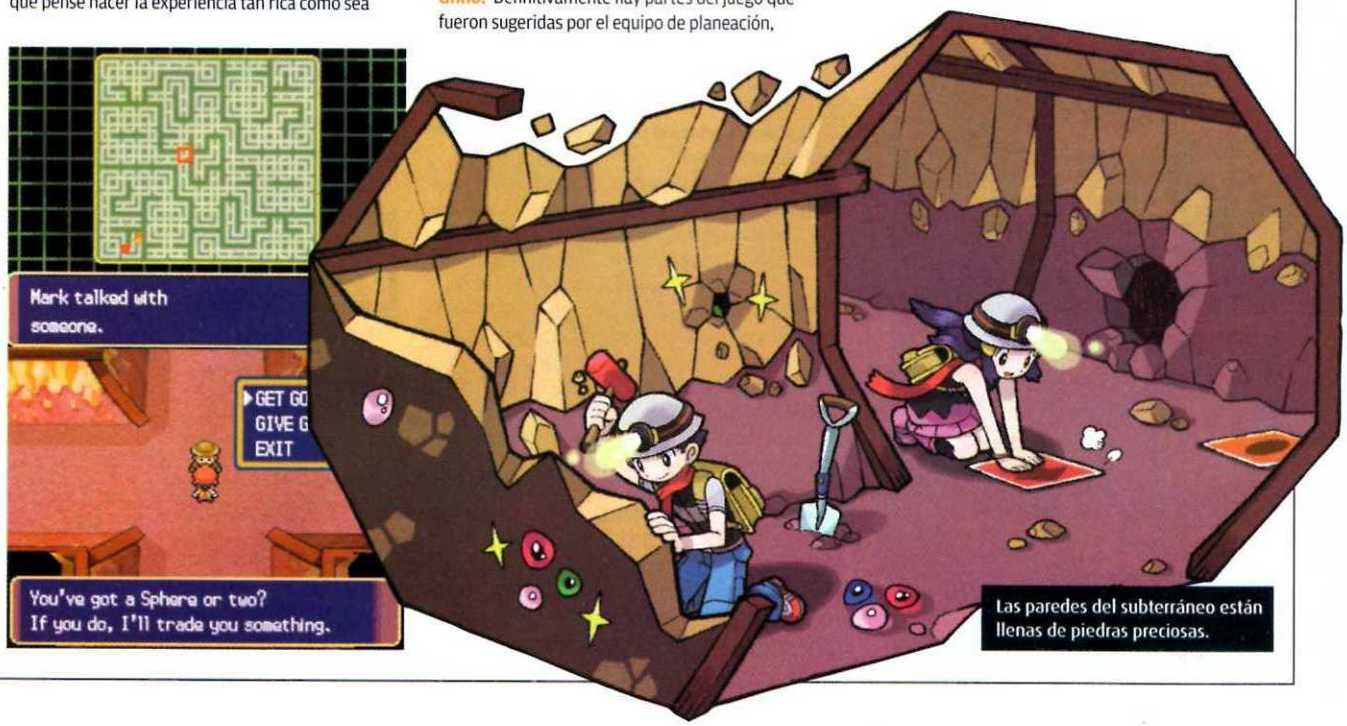
Masuda: Algo que hiciera que los jugadores no sólo dijeran: "mira qué bien están los gráficos", el juego está diseñado para que no pareciera incómodo para los fans. Pero luego notarán que las cosas pequeñas han cambiado, como la cinta transportadora.

Unno: Definitivamente hay partes del juego que fueron sugeridas por el equipo de planeación, pero también hay cosas en el juego que fueron puestas a raíz de las sugerencias de las personas en el departamento de gráficos (como yo), sobre ciertos efectos que queríamos hacer para el juego. Algunas de las cosas que resultaron de nuestras sugerencias hubie-ran sido inimaginables en los títulos anteriores.

Masuda: En lugar de decir la importancia del diseño visual, éste evolucionó para mejorar la experiencia de juego. Pero nosotros escuchamos que los visuales, de hecho, lucen realmente nuevos.

Sugimori: Creo que conforme actualizamos los visuales, estuvimos pensando en qué podríamos hacer usando el nuevo *hardware*.

Unno: La cantidad de información que puede desplegarse en la pantalla se incrementó, así que puede sentirse nuevo sólo siendo capaz de ir al campo para ver el lado del edificio.



Las paredes del subterráneo están llenas de piedras preciosas.

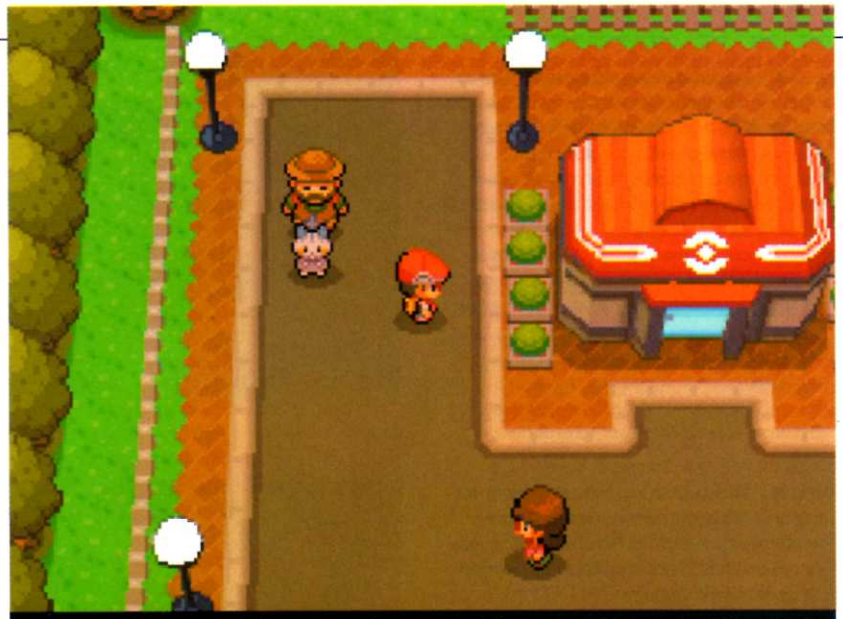
JUEGO EN LAN

Actividades extracurriculares

En adición a las muchas actividades nuevas incluidas en **Pokémon Diamond** y **Pokémon Pearl**, algunos de los eventos favoritos de los juegos anteriores han tenido buenas actualizaciones. El Pokémon Contests ha ido a través de una revisión general masiva y es mucho más divertido que antes. Han sido expandidos para incluir las competencias de la pantalla táctil que son más fáciles de entender que en los juegos anteriores, así como también las características de las contiendas en la conexión inalámbrica; ahora puedes competir contra tres amigos al mismo tiempo en el Contest Hall. Para mejorar tus oportunidades de ganar, puedes alimentar a tus **Pokémon** con Poffins (hechas con bayas que ayudan a incrementar sus atributos de contienda). **Pokémon Diamond** y **Pokémon Pearl** también cuentan con la Battle Tower, un lugar para entrenadores avanzados en donde demostrarán sus habilidades. Para los veteranos de **Pokémon Ruby**, **Pokémon Sapphire** o **Pokémon Emerald**, la Battle Tower será algo familiar, pero los retos serán mayores que nunca. Como en el nuevo Pokémon Contests, podrás conectarte localmente con otros entrenadores.

La competencia de habilidades es aún una gran parte de los Pokémon Contests.

La Battle Tower presenta por primera vez actividades multijugador.



Después de que aparezcan las luces de la calle, la región de Sinnoh tomará un aspecto totalmente nuevo. Quédate a estas horas para sorprender a los **Pokémon** evasivos.

Masuda: Hay cosas que realmente parecen 3D, como los molinos en la planta de poder y Oreburgh City.

Unno: Desde el principio del juego, los jugadores serán capaces de ver visuales hechos posible sólo por el uso de 3D. Creo que también le ayuda al juego a darle un nuevo sentimiento.

NP: La característica del día y noche de los juegos de Pokémon se ha ido por un tiempo. ¿Por qué decidiste traerla de regreso?

Masuda: Una de las razones es que el número total de **Pokémon** se ha incrementado. Quise mostrar que hay diferentes tipos de **Pokémon** dependiendo del tiempo, al hacerlos aparecer en ciertas horas del día y dándoles otras características. La otra razón es que hay una función de reloj y fecha en el *hardware* del NDS y quise agregar dicha cualidad. El DS también puede desplegar muchos colores, así que es agradable ver cómo va cambiando el día. La característica de día y noche fue puesta para traer esos elementos de diversión en el juego.

NP: ¿Cómo funciona el proceso de diseñar a un nuevo Pokémon?

Sugimori: Siento que siempre quiero mostrar nuevos **Pokémon** que la gente no haya visto antes, nada similar. Para conseguirlo, pienso en la forma en la cual sorprender a los jugadores. Eso no significa que todo se valga mientras que la idea sea nueva, pero yo diseño a los nuevos **Pokémon** para que los jugadores puedan creer que son diferentes de las versiones anteriores, pero siguen siendo **Pokémon**. Incluso si la gente dice que no parecen **Pokémon**, ellos están diseñados para que crezcan en ti. Mientras tú los ves, comienzan a parecer más **Pokémon**. Éstos son diseñados para que parezcan un poco difíciles al inicio.

Unno: Tengo una colección de esas cosas que encuentro interesantes en todos los días y que uso como inspiración y mientras esas ideas se acumulan, hay un gatillo cuando todas esas cosas se pierden, donde dichas ideas son traídas a la vida como personajes. En este caso el gatillo fue cuando me imaginé qué tipo de **Pokémon** podría estar viviendo en la tierra de **Sinnoh**. Así es como diseño a mis personajes. Creo que el balance de estos nuevos diseños podría ser bienvenido con nuevas sorpresas. Cuando los diseño, en lugar de que los jugadores digan, "oh, es otro de esos **Pokémon**"., quiero que digan, "nunca esperé que pudieran pensar en esto". Creo que sería mejor apreciado y es más divertido para mí ya que yo los diseño.

Masuda: En **Diamond** y **Pearl**, el **Pokémon** más

> **"Los fundamentos de un juego de Pokémon es el camino al que pueda llegar, conectar y comunicarse con otros..."**
> **Junichi Masuda**

El nuevo Pokédex hace que buscar un **Pokémon** sea muy sencillo.

fuerte en cada una de las clases fue diseñado primero y se definia el balance general, así que el equipo de planeación era el encargado de presentar los nuevos diseños de **Pokémon**.

Unno: Cierto, **Diamond** y **Pearl** ponen énfasis fuertemente en el balance de la estrategia y el *gameplay*.

Masuda: ¿No fue presentada la mitad de los **Pokémon** por el equipo de planeación?

Unno: Así lo creo... fue mucho.

Masuda: El equipo de planeación presentó ideas y sugirió ciertos tipos de **Pokémon** que estaban en sus mentes, diciendo cosas como "¿qué tal este **Pokémon**?". Incluso hay un personaje que no pudimos agregar en **Ruby** y **Sapphire**, pero sí lo adaptamos para esta nueva versión. Hubo ocasiones en que los diseños y características fueron definidos luego de hablar cosas como "¿qué tal un nuevo y divertido **Pokémon** como este, basado en esta idea? **Dialga** y **Palkia** se crearon de esta manera.

Unno: Las sugerencias que nos daba el equipo de planeación se convirtieron en un gran *stock* de ideas y así fuimos capaces de llegar con todo tipo de diseños. Cuando alguien sugería que cierto **Pokémon** debería ser agregado para mantener el balance de estrategia, yo pude llegar con un diseño completamente nuevo de **Pokémon** a pesar de que me encontraba en medio del trabajo de otro personaje.

Masuda: Llegar con nuevos **Pokémon** toma mucho tiempo y es un trabajo muy duro.

NP: ¿Cómo decidieron cuántos personajes nuevos hacer para esta versión?

Masuda: No pusimos un número en el inicio. Sin embargo, tuvimos una idea estimada de lo que pensábamos lograr. Primero pusimos un número de personajes que pueden evolucionar a la mitad comparado con juegos pasados y conforme continuamos haciendo el juego, teníamos el balance en mente; con ello terminamos con el número de **Pokémon** que tenemos en el produco final. El número es un resultado de buscar el balance perfecto de un gran *gameplay*.

NP: ¿Cómo decidiste qué Pokémon recibiría nuevas evoluciones? ¿Alguna vez veremos una cuarta evolución de un Pokémon?

Sugimori: Los **Pokémon** que evolucionan están decididos por aquellos que parezcan que pueden evolucionar. La evolución está para apoyar a los personajes que no se vean tan fuertes y para aquellos que tengan el potencial de volverse más poderosos.

Masuda: Su aspecto y su fuerza **Pokémon**; que se note que tienen un espacio para la evolución y quizá el tamaño. Con las evoluciones, el equipo de planeación mantiene el balance en ellos.

Unno: Nunca he pensado en sus evoluciones partiendo del diseño, pero hay sugerencias durante las fases de planeación como "sería divertido si este **Pokémon** evolucionara a esto".

Ohmori: Creo que el asunto principal es mirarlo desde el balance general; observas el diseño y agregas un nuevo **Pokémon** al ver qué tipo de personaje necesita agregarse y cómo haría las cosas mejor si cierto **Pokémon** fuera de algún tipo. También al ver al **Pokémon** observas cuál podría ser más interesante si evoluciona. Pensé en poner el factor diversión para sorprender a la gente al hacer que algunos **Pokémon** evolucionaran en algo inesperado.

Sugimori: Una cuarta evolución... ¿me pregunto?

Masuda: Realmente no lo estoy pensando.

Sugimori: Si una cuarta evolución haría las cosas

más interesantes, sería una posibilidad.

Masuda: Justo ahora creo que es grandioso cómo algunos de los **Pokémon** evolucionan a diferentes formas, así que no lo pienso por ahora.

NP: De los juegos de Pokémon que serán desarrollados en el futuro, ¿podrían decirnos ciertos elementos que les gustaría intentar, o ideas de juegos que te gustaría enfrentar?

Masuda: Quizá un juego que siempre se expanda, en donde aprendas de los **Pokémon**, pero no necesariamente un título de **Pokémon**. Así como el NDS está ligado al Wii, quiero hacer algo que sea divertido y emocionante, que vaya más allá de los límites de *hardware* y juegos de video. La base de un juego de **Pokémon** es la forma en la que puede alcanzarse, conectando y comunicándote con otros; no quiero que se encajone en los bordes de un videojuego.

NP: Después del crítico elogio de Drill Dozer, ¿podremos esperar más juegos no enfocados a Pokémon por parte de Game Freak?

Sugimori: Si hay una oportunidad, me encantaría tomar el reto.

Masuda: Mis pensamientos de cómo quiero siempre estar creando algo no han cambiado y veo los juegos de **Pokémon** como algo dentro de un mismo esquema; quiero mantener mis ideales de perseguir la diversión y el entretenimiento en los juegos, incluso en un nuevo esquema.

STYLUS

Prueba de compra

En Estados Unidos se lanzó una promoción par la preventa de Pokémon Diamond y Pearl, en la que si apartabas el juego antes del 22 de abril, se te entregaba un *Stylus* con la imagen de los nuevos Pokémon Dialga y Palkia. Dichos accesorios nos recuerdan mucho al *Stylus* de Mario Kart que se obsequió en el E3 del 2005. Ojalá este mismo plan de preventa se aplique a nuestros países.

PUZZLE QUEST
CHALLENGE OF THE WARLORDS

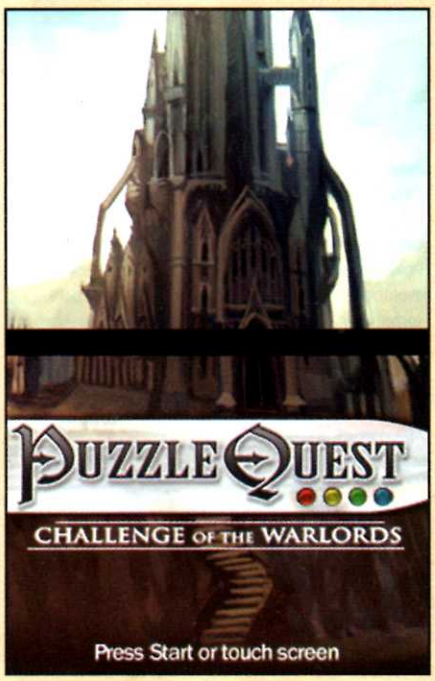
A últimas fechas habíamos visto que los juegos no eran más que actualizaciones o copias de conceptos ya vistos, y obviamente utilizados hasta el cansancio, lo cual la verdad resultaba frustrante; pero con el Nintendo DS y ahora con Wii, los programadores realmente están pensando mejor sus proyectos, de manera que puedan resaltar en un mercado tan competitivo como lo es el de los videojuegos. Un buen ejemplo de todo lo anterior es el título del cual vamos a hablarles, Puzzle Quest: Challenge of the Warlords, que intenta dar un paso adelante mezclando dos géneros totalmente opuestos, el RPG con Puzzle, dando como resultado una divertida y sorprendente experiencia.

PARA LIBERAR A TU PUEBLO DE LA OSCURIDAD, NO NECESITAS ARMAS, SÓLO TU INTELIGENCIA

NO TE DETENGAS JAMÁS

Una de las primeras sorpresas es que este título tiene una historia, y no como pasa en juegos del estilo, donde la temática es convertirse en el mejor jugador de lo que sea; no, aquí realmente hay una trama con varios personajes, y conforme avancemos se nos irán revelando más características del argumento. Al comenzar, sólo sabemos que nuestra ciudad, Etheria, está siendo invadida por extraños seres, y la esperanza de que vuelva a ser un lugar donde reine la paz, recaerá sobre nuestros hombros. Quizá esta entrada no te atraiga demasiado, y hasta se parezca a la vista en cientos de juegos, pero lo interesante es que estamos hablando de un juego de *Puzzle*, y que éste se complica a cada instante.

Para que realmente sientas que eres tú el que estará viviendo cada una de las "batallas", antes de comenzar con la aventura vas a poder elegir qué tipo de guerrero vas a querer, para lo cual tendrás cuatro opciones: Mago, Guerrero, Caballero o Noble. Cabe mencionar que no se trata sólo de una apariencia exterior, y cada uno tiene diferentes valores en cuanto a defensa, ataque, etcétera, por lo que debes pensar muy bien qué tipo de juego vas a realizar; al mismo tiempo, también te abre la posibilidad de que puedas experimentar planteamientos distintos, jugándolo varias veces.



Compañía: **D3 Publisher**
Desarrollador: **Engine Software**
Categoría: **Puzzle/Acción**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-2**

ÉRASE UNA VEZ...

Al comenzar tu archivo, va a aparecer un mapa, tal cual ocurre en la mayoría de los RPG, pero aquí no podrás desplazarte por tu "propio pie", sino que para visitar un pueblo tendrás que seleccionarlo con el *Stylus*, y una vez que estés en él, seguirás el mismo procedimiento para hablar con la gente que se encuentre a tu alrededor; para que te des una mejor idea, es muy similar a lo que se hacía en las primeras entregas de la serie **Yu-Gi-Oh!** Si te sales del lugar que estás explorando antes de completarlo, no debes preocuparte, ya que puedes regresar las veces que sea necesario hasta que cumplas el objetivo que tengas en mente, o hasta que creas que ya tienes la suficiente experiencia para salir a buscar y afrontar a nuevos enemigos y peligros.

EL QUE NO ARRIESGA...

Hace algunos meses, cuando nos enteramos por primera vez de este título, nos llamó bastante la atención, y es que desde ese entonces se nos hacía algo bastante original, pero necesitábamos verlo en movimiento, apreciar cómo habían realizado la idea. Ahora que ha pasado el tiempo y que ya hemos podido conocerlo de mejor manera, nos damos cuenta de que el título es muy bueno, con algunos detalles que pudieron ser mejorados, pero que a final de cuentas se perdonan por todo lo que nos ofrece.

PIENSA EN TODAS LAS POSIBILIDADES PARA TUS MOVIMIENTOS, RECUERDA QUE UN TURNO TE PUEDE HACER GANAR O PERDER.

¡EN GUARDIA!

Ahora pasemos a la parte importante, que son los enfrentamientos. Para esta etapa, en la pantalla táctil nos van a aparecer varios símbolos de colores, y con el *Stylus* tenemos que acomodarlos de tal modo que juntemos 4 del mismo color, más o menos como ocurre en **Zoo Keeper**, pero aquí tenemos una pequeña variante, que es el hecho de que jugaremos por turnos; es decir, primero nosotros moveremos las piezas y después lo hará nuestro rival, como si fuera un juego de damas chinas o de ajedrez. Cuando logremos desaparecer algunas piezas, se reducirán los puntos de vida de nuestro adversario, lo cual podremos apreciar en la pantalla superior del sistema, con animaciones muy buenas, por cierto.

Al terminar cada encuentro, no importa si ganaste o perdiste, vas a recibir valiosos puntos de experiencia que mejorarán las habilidades de tu personaje, de tal modo que cuando llegues con un enemigo complicado, puedas enfrentarlo las veces que necesites para derrotarlo, y en cada uno tengas mejores posibilidades de ganar. Pero experiencia no será lo único que te dejen, ya que también obtendrás dinero, que puedes gastar como desees en las tiendas que se encuentran en los pueblos, logrando así mejorar tu inventario con ítems que te permitan afrontar de manera más sencilla los retos, y es que de verdad, parecen cosa fácil, pero hacen la diferencia.

UNA AVENTURA DIFERENTE

Como ya comentamos al principio, nos sorprendió bastante lo bien elaborado que está este juego, y no dudamos en recomendarlo a cualquier tipo de videojugador, ya que por lo dinámico de su *gameplay* logra atraparte desde un principio. El modo de historia es muy bueno, con una duración media, ideal para disfrutarlo en cualquier lugar; y por si fuera poco, incluye una opción *multiplayer*, donde tú y otros amigos pueden demostrar quién es mejor estratega; así que ya lo saben, si quieren probar algo realmente distinto, deben conocer **Puzzle Quest: Challenge of the Warlords.**

RANKINGS:

1 — 10

MASTER: 8.0

Este título es de esos que da gusto que aparezcan, y es que a estas alturas, el ver que compañías jóvenes se arriesguen a producir algo diferente, es realmente de reconocerse. Quizá para los grandes conocedores de juegos RPG les parezca algo simple, pero si lo ven desde la perspectiva de que unifica dos géneros, creo que pueden darle una oportunidad, y créanme, no se van a decepcionar, al contrario, quedarán sorprendidos de lo bien que se juega. **Puzzle Quest: Challenge of the Warlords** representa aire fresco en dos estilos que lo piden a gritos desde hace tiempo.

CROW: 6.0

Lo interesante es la combinación de detalles RPG con acciones de combate a modo de *Puzzle*. Podría ser como en **Pokémon** –no tan elaborado- y en vez de pelear con tus criaturas, utilizas tu habilidad para generar jugadas en un *puzzle*. La intención es buena, pero siento que no será un título que destaque mucho por lo simple que resulta ser, a pesar de que puedes jugar de modo *multiplayer* con tus amigos. Pero no te vayas con una idea equivocada, no es un RPG como tal, con movilidad plena, puesto que tu camino lo trazarás con el *Stylus*, sin complicarte mucho y facilitando el juego, pero privándote de la acción de recorrer a gusto la zona.

PANTEÓN: 8.5

Después de ver juegos como **Code Lyoko** o los próximos **Pokémon**, me pregunto si ya se habrá acabado la originalidad; pero afortunadamente no es así, pues también hay otros títulos que tratan de presentarnos algo verdaderamente fresco que valga la pena comprar. Tal es el caso de **Puzzle Quest Challenge**. El concepto que maneja me pareció muy bueno, así como su *gameplay* e historia. Obviamente es opacado por series de gran renombre que captan toda la atención, pero sin lugar a dudas es una de las mejores opciones para el NDS en estos días. Dale un vistazo y te darás cuenta a qué me refiero.

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

PANTEÓN

Antes, todos teníamos la idea de que las tortugas eran reptiles lentos y longevos, cuya única victoria sería siempre debida a su perseverancia, como en la fábula de Esopo, "La liebre y la tortuga"; pero hace 23 años llegaron cuatro héroes ninjas que pusieron toda idea de cabeza con su rápida acción y emocionantes aventuras. Bienvenido de nuevo al Cementerio, yo soy Panteón, y en esta ocasión les hablaré de un juegazo basado en las populares **Teenage Mutant Ninja Turtles**. Si ya felicitaste a tu Ma´linda, entonces prepara tu pizza y tu antifaz, porque vamos a comenzar.

Teenage Mutant Ninja Turtles
NES, 1989

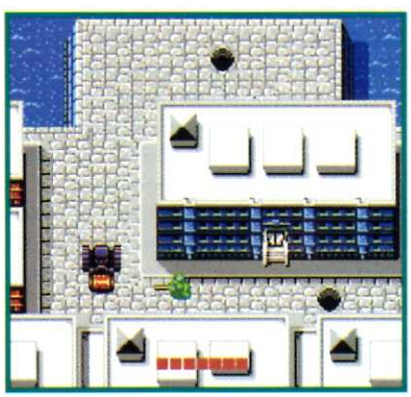
El NES vio nacer el primer videojuego basado en las aventuras de los cuatro reptiles ninjas a finales de la década de los años 80, cuando éstos habían ganado ya una gran fama gracias a la caricatura de 1987 (sus cómics fueron menos conocidos). Esta joya llegó a nosotros por parte de Konami, naturalmente; y sorprendió a los videojugadores por su excelente *gameplay*, buen nivel de reto y gran diversión. Poco después apareció **Teenage Mutant Ninja Turtles** para Arcadia, cuyo modo de juego fue el predominante para las versiones siguientes; pero los verdaderos conocedores recordamos con mucho cariño **TMNT** para NES, el cual dio inicio a sus aventuras en el maravilloso mundo del entretenimiento electrónico.

2D al máximo

En este título se manejó principalmente un *gameplay* en 2D con acción media/alta y un poco de exploración en diversos niveles. También hay momentos en los que las tortugas caminan en el "mapa general" con perspectiva "por arriba", en donde eran sumamente vulnerables a los vehículos enemigos; también en esta misma modalidad podías subir a la Turtle Van para derribar algunas cercas y arrollar a los enemigos menores del mapa. Adicionalmente, el segundo segmento de la etapa 2 del juego se lleva a cabo en una presa en donde las tortugas deben nadar a través de algas eléctricas para desactivar ocho bombas; todavía hoy, muchos jugadores tienen problemas para pasar esta parte, pues requiere de buenos reflejos y de mantener la calma bajo la presión del tiempo.

Las tortugas

Los cuatro héroes comparten los mismos movimientos básicos como saltar, moverse y emplear armas secundarias, siendo la única diferencia su arma principal. Aunque parezca que sólo se trata de algo estético o de preferencia por alguna de las tortugas, el modo de controlar a cada una difiere con base en su arma, pues puedes ser más agresivo con **Donatello** gracias al poder de su Bo, y en contraste, tener más cuidado con el corto alcance de los Sais de **Raphael**. Puedes cambiar de personaje en cualquier momento al poner pausa, pero si llegas a perder a alguno, éste quedará deshabilitado hasta que lo rescates en partes posteriores del juego. Cada tortuga es una "vida", y si las cuatro son eliminadas, tu aventura terminará.



Leonardo
El líder del grupo blande sus Katanas con maestría y serenidad; como sus cuchillas tienen un alcance y poder decente, es el más balanceado de los cuatro personajes. Te recomiendo que comiences con él.

Michelangelo
El bromista del grupo tiene un alcance medio y sus Nunchuks ocasionan poco daño, pero cuando su energía se encuentra de la mitad para abajo, sus armas se vuelven tan poderosas como el Bo de **Donatello**.

Raphael
Él gira sus Sais con velocidad, pero su corto alcance lo obliga a acercarse demasiado a sus oponentes; curiosamente, él puede causar más daño a ciertos adversarios que sus hermanos; úsalo en el nivel 2.

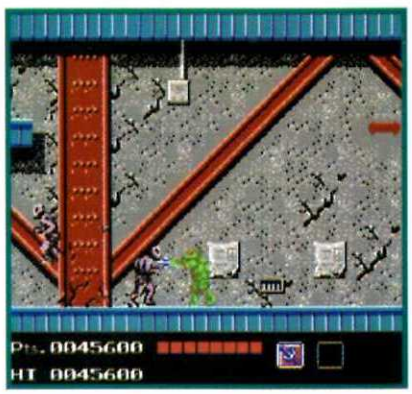
Donatello
Con el mayor poder y alcance de todas las armas, su Bo es especialmente útil al enfrentar a los jefes o enemigos fuertes. Si lo sabes controlar bien, puedes acabar con todo el Foot Clan con ésta, mi tortuga favorita.

Nivel 1: Alcantarillas - Jefes: Beebop, Rocksteady

La primera etapa no te ocasionará grandes trabajos; aquí aprendes a controlar a tus tortugas y a explorar los diversos edificios. Como en la mayor parte del juego, las plataformas son predominantes, y tu éxito dependerá del sabio manejo de sus armas. Por alguna extraña razón, hay dos tipos de rondas de enemigos, los cuales pueden cambiar al reentrar a un cuarto o al regresar una pantalla. Por ejemplo, hay guerreros de piedra que se activan con la cercanía y que son reemplazados por sujetos en llamas; ambos varían en su forma de atacar y comportamiento, por lo cual puedes "elegir" a cuál enfrentarte al salir de un cuarto o regresar una pantalla. Casi al principio te enfrentarás a **Beebop**, el cual puedes acabar fácilmente si no dejas de atacarlo rápido con tus armas; al final **Rocksteady** será sencillo si te subes a las cajas de la derecha y lo esperas con **Donatello**, o bien, puedes combatirlo cuerpo a cuerpo si mides bien sus saltos; al final habrás rescatado a **April**. Mi tortuga a elegir aquí es **Donatello**.

Nivel 2: Presa

Al principio necesitas avanzar por varios niveles con plataformas llenas de enemigos hasta alcanzar la parte alta de la presa. Personalmente uso a **Raphael** pues sus Sais pueden acabar a los enemigos rápido en lugares estrechos y se cubre bien de los adversarios que vuelan. En la segunda parte debes nadar y explorar el fondo de la presa para localizar y desactivar las ocho bombas antes de que el tiempo se acabe. No te presiones demasiado y nada con precaución entre las algas y los rayos mientras vas avanzando; si eres lo suficientemente cauto, podrás terminar el nivel con una sola tortuga, pero si ves que tienes poca energía, no dudes y cambia a otro héroe para evitar comenzar de nuevo.



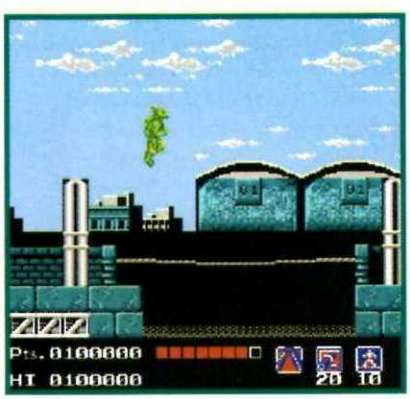
Nivel 3: Ciudad - Jefe: Mechaturtle

Cuando te muevas por las calles, evita bajarte de la Turtle Van para no ser aplastado por los vehículos que rondan aquí. **Leonardo** es la mejor opción debido a la variedad de enemigos, pero no titubees en cambiarlo por **Donatello** en contra de los enemigos que lanzan su cabeza al ser destruidos. Procura obtener un promedio de 40 pergaminos (las armas que consigues en este nivel) para cada una de las tortugas; te serán de gran utilidad en niveles posteriores, especialmente dentro del Technodrome. Para rescatar a **Splinter** deberás vencer a **Mechaturtle**, quien primero aparecerá como un clon azul de **Leonardo**, y posteriormente revelará su forma robótica. No te compliques la vida y derríbalo con los pergaminos.

La variedad de modos en los que puedes jugar en **Teenage Mutant Ninja Turtles** es muy buena, así como su *gameplay*, lo cual lo convierte en uno de mis favoritos del NES.

Nivel 4: Aeropuerto - Jefe: Giant Mouser

Al principio este nivel puede parecer un laberinto de túneles y entradas, pero realmente es bastante lineal; el problema no es encontrar la salida, sino sobrevivir en el camino, pues hay muchos lugares en donde tus saltos deben ser muy bien medidos, pues si no lo haces, perderás una o dos tortugas fácilmente. Si llegaste a sufrir la caída de más de uno de los hermanos, no lo dudes y regresa por uno de ellos, pues lo necesitarás en el último nivel. Aquí empleo normalmente a **Donatello**, apoyado por sus hermanos según sea necesario. El jefe es un gran **Mouser** que permanece estático mientras te dispara rayos láser y envía varios **Mousers** tamaño tradicional para atacarte. **Donatello** y su Bo serán más que suficiente para destruir su punto débil.

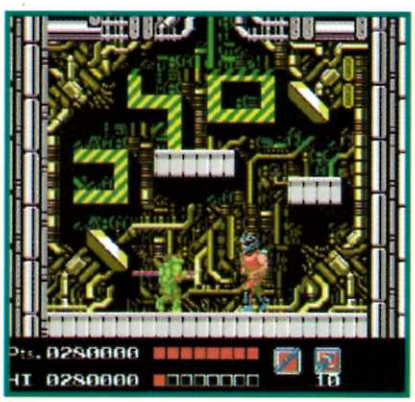


Nivel 5: Cuartel del Foot Clan - Jefe: Technodrome

Michelangelo es mi tortuga a elegir en este nivel. Si no perdiste a ningún reptil y llevas varios pergaminos, no será necesario que explores los edificios de este lugar; mejor dedícate a investigar alguna de las tres entradas subterráneas para localizar al Technodrome. Ten mucho cuidado y no avances sino hasta acabar con todos los enemigos de un lugar, pues te atacan entre muchos y con proyectiles múltiples. Dos de las entradas son sólo señuelo, mientras la tercera contiene el túnel hacia la fortaleza de **Shredder**; pero éstas son elegidas al azar, de manera que puedes encontrar tu objetivo a la primera, o bien, tener que explorar las otras dos para lograrlo. El Technodrome es un acorazado con varias armas a su disposición, pero los pergaminos te servirán para destruir poco a poco cada una de sus amenazas. **Donatello** puede ayudar para acabar con las armas traseras, así como con el ojo superior para evitar gastar demasiados pergaminos.

Nivel 6 - Jefe: Shredder

Todas las tortugas serán necesarias para la victoria en este intrincado fuerte móvil, pues está lleno de armas, cañones, enemigos, robots y toda clase de trampas para acabar con los heroicos reptiles. Memorizar los movimientos y patrones de los adversarios es vital para lograr llegar con **Shredder**, quien espera al final de esta pesadilla de metal. Si todavía tienes pergaminos o armas secundarias, no dudes en usarlas para evitar acercártele demasiado, pues puede terminar contigo con facilidad. Si las cosas se ponen difíciles, sube a las plataformas y atácalo con **Donatello** hasta que lo veas caer.



Un final memorable, aunque algo raro

Después de tantas emociones y de sufrir como nunca, las tortugas han logrado vencer a su acérrimo enemigo, **Shredder**. No será la última vez que se le vea la cara (lo cual es irónico gracias a su máscara), pero siempre los héroes verdes estarán dispuestos a salir al combate. En el final, **Splinter** agradece a sus discípulos el haberlo ayudado, por lo cual (inexplicablemente) su mutación se revierte y vuelve a ser humano de nuevo. April no deja de elogiar tu esfuerzo e invita a todos a celebrar su victoria con la comida favorita de las **TMNT**: ¡pizza! Es una lástima que pocos títulos siguientes de las tortugas hayan empleado este tipo de género para sus aventuras, pues la verdad es muy bueno; aunque es comprensible que la acción de los *Beat 'em up!* "tradicionales" vayan más deacuerdo con el estilo de los héroes verdes de caparazón. Si todavía no has jugado esta joya, no lo dudes, te la recomiendo mucho. Por cierto, tampoco te vayas a perder las películas.

Curiosidades TMNT

-Este juego se distingue de los demás porque mantiene el estilo "dark" de los cómics originales de las tortugas; no obstante, sostiene la historia (así como varios elementos) de la serie televisiva acerca del origen de **Splinter**, quien aquí es un humano convertido en una rata mutante y no mascota de Hamato Yoshi, como se ideó originalmente.

-El arte empleado en la caja es en realidad la portada de la segunda edición del cómic #4 de las tortugas y fue dibujado por Michael Dooney. De ahí que aparezcan todos los héroes usando cintas rojas y no sus colores representativos.

-El grito de guerra de las tortugas: ¡Cowabunga!, evolucionó de la palabra "kawabonga", usada por Chief Thunderthud, del programa infantil Howdy Doody, que se transmitió alrededor de la década de los años 50. En 1960, los surfers adoptaron la palabra, cambiándola a Cowabunga. Más tarde, este grito fue usado por varios personajes, de los cuales los más representativos han sido las **Teenage Mutant Ninja Turtles**.

Este juego es una especie de adaptación del cómic, con toques de la caricatura.

¡Ninja Power!

No cabe duda que las **Teenage Mutant Ninja Turtles** tienen mucha pila; desde 1984 se ganaron los corazones de miles y su fama ha ido en aumento desde entonces. Con la nueva película y sus últimas entregas en videojuego nos vuelven a demostrar el porqué siguen siendo tan populares. Yo mismo quedé atrapado desde el inicio y aún conservo mi muñequito de **Donatello**. Te recuerdo que este juegazo es una de las opciones que no debes dejar pasar para descargar en tu Consola Virtual, así que no tienes pretexto para no jugar este increíble título. ¡Cowabunga!

MARIO KART DS

¡La mejor carrera de Mario Kart en línea!

Nintendo Wi-Fi Connection

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

¡Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea!
Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!
Visita NintendoWiFi.com para más detalles.

Modo de un jugador

¡Acelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

Modo Wireless LAN

¡Conchazos de locura!

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.

NINTENDO DS.

CREA UN MEJOR ROBOT

La batalla sale de los holosseums y llega a las calles en Custom Robo Arena de Nintendo. Tu robot de combate debe estar listo siempre.

Por George Sinfield

© 2006-2007 NOISE/Nintendo

CREA TU HÉROE DESDE CERO

Conforme vayas progresando en el juego, acumularás nuevos **Robos** y partes para mejorar tu personaje, tanto para el modo de historia, como el *mutliplayer*. Cada parte tiene pros y contras. Debes ensamblar tu **Robo** de acuerdo con tu propio estilo.

Body

Los cuerpos de **Custom Robo** vienen en 13 categorías, como los poderosos Big Boys, y las Aerial Beauties que saltan mucho. Cada uno tiene su estilo y atributos; elige con el que más te acomodes.

Gun

Tu **Robo** puede llevar hasta tres armas, pero la pistola es la más versátil de todas. Si estás en una arena con pocos lugares para cubrirte, necesitarás un arma que recargue rápidamente. Si quieres disparar alrededor de los obstáculos, busca una pistola que tenga largo alcance y que siga al oponente.

Pod

Si deseas disparar y olvidar, usa los pods que persigan a su objetivo por mucho tiempo. Los que se disparan directamente son más convenientes para crear combos con tus ataques.

Bomb

Algunas bombas explotan alrededor de tu enemigo para evitar que escape. Otras son mejores para disparar sobre los obstáculos, y todas son muy fuertes. El secreto es elegir la que vaya con tus otras partes.

Legs

Los accesorios de las piernas le dan a tu **Robo** velocidad, más salto, e impulso en el aire. Selecciona tus piernas en el menú de partes y saca provecho de sus capacidades.

ROBO LIMPIO

Tu **Robo** irá perdiendo gradualmente su brillo durante los aguerridos combates. Un personaje sucio no reaccionará al límite de sus capacidades. Compra los paños y úsalos para pulir cada una de sus partes de manera regular.

LA ANATOMÍA DE LA BATALLA

Una batalla de **Custom Robo** es más que dos robots peleando entre sí. Existe una estrategia de batalla y recompensas por tus esfuerzos y desempeño. Es mejor que te prepares antes de comenzar a combatir en el holloseum.

DISPARO INICIAL

Tú puedes apuntar con el lanzador antes de que comience la batalla. Fíjate hacia dónde apunta tu contrincante y procura enviar a tu **Robo** del lado opuesto; pero ten en mente la posibilidad de que éste puede rebotar en alguna de las partes y obstáculos de la arena.

Aterrizajes perfectos

El cubo de tu **Robo** tiene marcas en los lados que muestran sus partes. Si el cubo aterriza con la cabeza hacia arriba, tu **Robo** saldrá de pie automáticamente.

Aterrizar de pie te da la ventaja de causarle daño a tu oponente mientras él se encuentra levantándose. Si caes mal, presiona los botones rápidamente.

PREPÁRATE PARA LA PELEA

Seguramente querrás desarrollar una estrategia de batalla que vaya de acuerdo con la naturaleza de tu enemigo y de la arena. Intenta varias combinaciones antes de cada combate para que decidas qué tipo de **Robo** y partes te servirán mejor en cada enfrentamiento.

Tipo de arena

Una vista rotativa de la arena te presentará el escenario del combate. El holosseum puede tener estanques de ácido (en éstos casos, desearás ser muy veloz), muchos obstáculos, o una gran variedad de características.

El equipo del enemigo

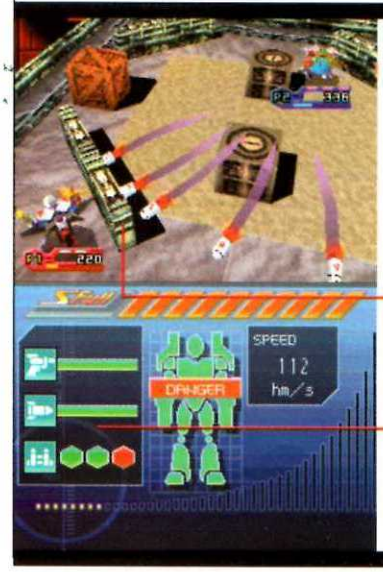
Al tocar el botón de tu enemigo, podrás observar qué tipo de **Robo** es, así como sus partes equipadas. Durante esta parte podrás ver todos los aspectos de tu oponente, lo cual te dará una gran ventaja, pues tú mismo puedes configurar tu **Robo** antes de la pelea y estar listo para cualquier situación específica durante la contienda.

ESTRATEGIAS DE ATAQUE

Tus técnicas de combate pueden variar dependiendo del tipo de enemigo que te encuentres enfrentando en ese momento. No importa la clase de equipo que usen, el objetivo siempre será el mismo: impactar a tu enemigo hasta verlo caer. Procura emplear siempre una estrategia de acuerdo con tu adversario.

Usa tus recursos

Los combos son la clave para una victoria rápida. Tomando en cuenta que algunas armas siguen a tu oponente y otras no, querrás estar cerca de éste para asegurar el impacto. Espera a que se encuentre vulnerable para que lo embistas con una veloz entrada disparando con todo lo que tienes.



ESTRATEGIAS DEFENSIVAS

La mejor manera de mantener una fuerte defensa es conocer las propiedades de las armas de tus adversarios; particularmente las de su pistola. Si tu oponente tiene un arma de corto rango, debes mantenerte lejos en todo momento. Si trae una que tarde mucho en recargar, deberás ocultarte detrás de un obstáculo para atacar en el momento preciso.

Conoce el escenario

Corre, salta los obstáculos y procura mantener un objeto entre tu oponente y tú mientras no estés atacando.

Recarga en un lugar seguro

Si tu oponente tiene invencibilidad temporal, o tus armas están recargándose, busca refugio. Una gran pared o una esquina te protegerán de ambos ángulos; procura mantenerte fuera de tiro mientras estés vulnerable.

BUENOS RESULTADOS

Después de tu victoria, la cantidad de efectivo y experiencia ganados dependerán de la fuerza de tu oponente, la cantidad de daño que recibió tu **Robo**, el tiempo que te tomó ganar y el mayor combo que realizaste. Una estrategia mas agresiva te dará mejores resultados y recompensas.

EL CAMINO A LA ROBO CUP

Necesitarás experiencia y las partes para tu **Robo** para tener la ventaja en las batallas de los modos de un jugador y *multiplayer*. La única forma de aumentar tu arsenal es avanzar en el modo de historia, en el cual comenzarás como un principiante, pero eventualmente irás progresando.

TEAM NUMERO UNO

En tu primer día en Midheart High te unirás con **Liv** y **Dennis** del Team Numero Uno. Ellos te explicarán lo básico y te prepararán para tu primera batalla. Participa en los combates y consigue partes para tu **Ray Mk II Robo**.

1 Tus nuevos compañeros te mostrarán el Central District y el Robocenter. Ahi conseguirás tu Commander's Belt y te enfrentarás contra otros comandantes para obtener dinero y experiencia. Vence a **Dickie** para conseguir la Mission Battles Checklist.

LOS TORNEOS

Pasarás tu primera semana en la escuela ganando dinero, personalizando a tu **Robo**, y participando en torneos locales. Habla con los chicos que se encuentren tirando cubos y rétalos a combatir. Usa tus ganancias para comprar partes en la tienda en Central District.

2 Habla con **Dennis** en el salón principal de la escuela para comenzar el torneo. Al final, pelearás contra **Bull** en la arena Sonic Circuit. Equipa a tu Robo con las piernas Formula para mantenerte en movimiento.

3 Viaja al oeste hacia Harbor District y avanza al cuarto superior de NeoBrain, donde **Dad** te mostrará el lugar y te pondrá a prueba. En este distrito también está la Bayside Academy, una tienda de dioramas y una de partes (más tarde estarán abiertas).

4 Te enfrentarás contra **Serene** al final del torneo de Forester Prep. Equipa a tu **Robo** con las piernas Long Thrust para equilibrar la contienda; usa un arma de largo alcance que siga al rival y así evites que se mantenga en constante movimiento. **Serene** tiene el poder Soulboost. Cúbrete detrás de algo tan pronto como veas que su **Robo** comienza a brillar.

5 El interés de **Liv** en el Soulboost llevará a tu equipo hasta Mt. Zephyr. Habla con un oficial para descubrir el camino que tiene las batallas más difíciles para ganar más experiencia. **Stark** se irá, pero lo encontrarás después.

POLICÍAS ROBO

El cadete de policía **Duncan** te visitará durante la cena en tu casa en el quinto día de la aventura. Impresionado por tus habilidades, te pedirá que lo vayas a ver en el Robocenter después de clases. Estar bien con la policía te será de gran ayuda.

6 Siempre que tengas oportunidad de combatir, hazlo. Gana rápidamente con combos y evadiendo el fuego enemigo. Una buena victoria incrementará tus ganancias y te permitirá comprar nuevas partes para las batallas cruciales. En el Robocenter tendrás encuentros importantes con **Duncan** y **Tanya** (obtendrás la llave Robocade después de esto). Ahora ve a visitar a **Dad** en Neobrain.

7 Una vez en NeoBrain, explora el primer piso combatiendo y comprando cosas, ahora avanza al laboratorio de **Dad**. Serás puesto a prueba para obtener el cuerpo prototipo de **Ray Mk III**. Es un personaje balanceado que te dará el poder de impulsarte dos veces en el aire.

8 Después de salir de NeoBrain, dirígete a la torre del reloj en el Central District para encontrarte con **Duncan**. Durante tu camino, te hallarás al comandante **Marv**. Él derrotará a Duncan y te retará a una batalla. Las paredes cerradas de esta arena te protegerán muy poco. Usa unas piernas veloces y las habilidades de **Ray Mk III** para esquivar los disparos. Procura mantenerte al centro, pues **Marv** tratará de acorralarte.

Mientras continúas, tendrás que pelear contra otro sujeto, pero ahora será en el mundo real. La batalla comenzará inmediatamente (sin que los **Robos** sean disparados). Será tu primera experiencia en contra de una parte ilegal: tu oponente tiene la Meteor Storm Gun. Los espacios cerrados del mundo real harán problemático el evadir el fuego enemigo. Emplea armas que recarguen rápidamente (como la Blade Gun) para siempre mantenerte en la ofensiva.

9 Regresa rápidamente al cuartel de la policía y habla con la superiora de **Duncan**, **Kris**. Ella te platicará de las partes ilegales y te dará una carta para que te presentes con **Stark** en Mt. Zephyr.

TIENES QUE TENER ALMA

Stark no te dejará aprender acerca del Soulboost sino hasta que tengas la suficiente experiencia para alcanzar la clase Fellow. Sigue combatiendo y encuentra a **Dennis** en la puerta de la escuela antes de ir a Mt. Zephyr. En la cima, **Stark** te enviará a una misión para pelear contra tres comandantes.

10 Encontrarás a **Kris** en el cuarto de entrenamiento de policía que está junto al cuartel. Responde a sus preguntas tal y como lo haría un policía. Durante la batalla, tendrás sólo 100 segundos para vencerla. Ejecuta combos para derrotarla rápidamente antes de que se agote el tiempo.

11 **Winchell** se encuentra en la tienda de Diorama en el Harbor District. Él te pedirá un Diorama específico, así que tienes que comprar varios hasta obtener el correcto. Para ganar el reto, tienes que ejecutar un combo de 160 puntos y vencer a **Winchell** en menos de 120 segundos. Equipa a tu **Robo** con algunas piernas rápidas y un arma de impacto directo para hacerlo velozmente.

12 Encontrarás a **Shipley** escondiéndose detrás del edificio de NeoBrain. Él se irá corriendo a ocultarse detrás de la torre del reloj en el Central District, y después en una fuente en el Hillside District. Tu batalla contra él se llevará a cabo en la arena Dead Line, la cual tiene bandas sin fin que te llevan a un mortífero ácido. Usa los impulsos aéreos y los obstáculos de este lugar para evitar caer en la peligrosa piscina de ácido.

13 Después de vencer a los secuaces de **Stark**, regresa con él para retarlo. Su **Robo, Gramps,** le permite tener hasta seis impulsos aéreos consecutivamente, lo cual le da una gran ventaja. Mantén tu distancia y usa armas de largo alcance y que sigan a su objetivo para derribarlo. La Soulboost estará disponible para que la uses desde el comienzo de la batalla.

14 Al día siguiente de tu pelea contra **Stark**, dirígete a Bayside en el Harbor District para el último torneo escolar. Te enfrentarás contra varios criminales en el camino y conocerás el poder mental de **Liv**. Los oponentes del torneo tienen sus propias arenas. **Solax** te retará en un Holosseum inundado que le permite a los participantes ocultarse bajo el agua. **Terrax** te enfrentará en una arena que tiene obstáculos que se hacen invisibles. La arena de **Lunax** tiene un agujero en el centro que está lleno de magma; ¡no querrás terminar ahí dentro!

ENCUENTRA EL CAMINO

Dioramas

Normalmente, pasarás mucho tiempo en el garage personalizando tu pequeño robot de batalla. Las tiendas de Dioramas en los Central y Harbor Districts venden fondos para el garage. La selección de Diorama es al azar, de manera que no sabrás lo que estás comprando. Puedes cambiar los repetidos con tus amigos vía Wireless.

Partes

Hay tiendas de partes por todos lados. Comenzarás comprando partes en el Central District y en Midland High. Las tiendas ahí tienen vistas rotatorias de lo que tienen en armas y piernas, pero no de cuerpos de **Robos**. Tu primera oportunidad de comprar nuevos cuerpos será en la tienda en NeoBrain. El establecimiento en Harbor District abrirá sólo hasta la segunda semana. Su variedad es mucho mejor que la que ofrecen las otras tiendas.

Misiones

Obtendrás la Mission Battles Checklist en tu primera visita al Robocenter. Las listas tienen diferentes condiciones, como las restricciones de partes y los objetivos. Te encontrarás con ciudadanos, como el chico fuera de la entrada de Midheart High, quien te retará a batallas que puedes checar en tu lista. Selecciona la sección de notas en el menú, y ahora elige Mission Battles para ver tus avances.

La Robocade

Tu pelea en contra de **Tanya** en el Robocenter te dará la Robocade Key. Una vez dentro, puedes pelear contra Robos controlados por inteligencia artificial para ganar premios en efectivo (pero no experiencia). Mientras mejor sea tu combate en las secuencias, mejor será el premio que recibirás.

AFUERA DE LA SARTÉN...

La parte de la historia que viene después del torneo en Bayside se centra en una persecución por una licencia que te permita pelear fuera de los Holosseums legalmente, lo cual le pondrá más énfasis a los combates callejeros, y te dará más oportunidades para obtener dinero y experiencia. Todo comienza al conocer a **Hunter** en la escuela. Después de eso, habla con **Kris** en el cuartel.

15 Regresa a Mt. Zephyr para pelear contra **Stark** y obtener la licencia. La lucha se llevará a cabo en la arena llena de ácido, Dead Line. Necesitarás maniobrabilidad en el aire para poder mantenerte fuera de peligro.

16 Después de la cena, **Duncan** te llamará para poner a prueba tu nueva licencia. Debes ir a capturar algunos criminales, lo cual es una buena oportunidad de ganar experiencia.

17 Tras una noche fuera y un día de clases, ve al cuartel de policía para ver a **Duncan** y a **Kris**. Conocerás al hermano de **Liv**, el campeón de la Robo Cup, **Eddy**. **Kris** te dará un cuerpo **Klimt**, el cual te servirá en una batalla contra ella. Usa el movimiento defensivo del nuevo modelo (con el Botón X) para detener sus ataques.

18 Regresando a casa, descubrirás que tus padres no están. **Liv** aparecerá y te pedirá que combatan a unos criminales afuera. Se vuelve claro que **Liv** realmente quiere que pelees con su hermano, dándote una pista de su relación como familia. Mientras el drama se va esclareciendo, verás a tus padres en peligro; debes unirte a **Eddy** para salvarlos.

19 Un día antes del festival de comandantes, tu maestro, **Mr. Stubbs**, organizará unas batallas durante las clases. Encontrarás a **Polly** en la cafetería, a **Kindjal** entre los libreros del salón principal, y a **Mr. Stubbs** en el baño de hombres. Después de la clase, dirígete a NeoBrain y pelea contra el comandante **Sling**, al cual debes vencer dos veces. Durante la segunda pelea, él usará la parte ilegal, Rear Front. Los disparos de esta pistola se esparcen ampliamente; cúbrete y espera a que recargue para atacarlo con todo.

TOMA EL CONTROL

El Robocenter será el lugar para el festival de comandantes, el cual es el último torneo antes de la Robo Cup. Una vez que estés dentro, no puedes salir, así que asegúrate de tener toda la experiencia que puedas y las partes necesarias antes de comenzar el torneo. Tus oponentes son **Marv** (quien te dará un nuevo **Robo**), **Terrax**, **Tanya** y **Solax**. Después de tu victoria, participarás en un combate de exhibición contra **Hunter**.

¡POR LA ROBO CUP!

Has consolidado tu entrada a la Robo Cup, en donde te enfrentarás a rostros familiares y a nuevos retadores, incluyendo a **Eddy** y a su amigo **Billy**. Antes de que te dirijas al Harbor District, sube de nivel hasta la clase Soldier. Hay otras cosas además de la Robo Cup, de manera que deberás estar listo para todo.

© The Game Factory 2007

SALVAR EL UNIVERSO NUNCA HA SIDO ALGO SENCILLO; EN INNUMERABLES OCASIONES LO HEMOS HECHO LIBRANDO DIFERENTES TIPOS DE PELIGROS, DESDE EJÉRCITOS ENTEROS HASTA SERES DE OTROS PLANETAS. PERO EL QUE DEBERÁS AFRONTAR EN LA HISTORIA DE ESTE JUEGO ES ALGO ESPECIAL, YA QUE SI QUIERES CONSEGUIR TU OBJETIVO TIENES QUE VENCER A TU PROPIA HERMANA. ESTE ES EL RETO QUE NOS HAN PREPARADO EN LEGEND OF THE DRAGON, DIVERTIDO TÍTULO QUE LLEGA ESTE MES A WII, DONDE DEBERÁS PONER A PRUEBA MÁS QUE TU INSTINTO PARA SALIR ADELANTE.

¡VIAJA A LA ANTIGUA CHINA Y DEMUESTRA TU PODER!

La magia invade tu Wii

En una industria tan competitiva como lo es la animación, se tienen que ofrecer productos cada vez mejor pensados. Al público ya no le atraen las historias con temática simple en donde las distintas problemáticas planteadas se resuelven de manera obvia. Una respuesta a esas exigencias la encontramos en **Legend of the Dragon**, una serie que aunque toma conceptos de otras, principalmente de **Saint Seiya**, ha logrado acaparar a millones de seguidores en todo el mundo; y aunque en nuestro país aún no se transmite, estamos seguros de que cuando aparezca será de su agrado, ya que nos recuerda un poco a lo que se maneja en **Avatar**, por ejemplo.

El lado de la luz o de la oscuridad

Para que conozcas un poco más de esta animación, vamos a contarte la historia, que por cierto es la misma que se maneja para el videojuego (así nos encargamos de chutarnos dos pájaros con una piedra, ije, je, je!). Resulta que hace algún tiempo, en China, existió un guerrero conocido como El Guardián del Dragón, que mantenía segura a su región, pero de la noche a la mañana pierde la vida, por lo que ahora se tiene que buscar un sustituto. Pero no será nada fácil, ya que sólo pueden hacerlo aquellos que hayan nacido bajo el signo del Dragón, en este caso, dos jóvenes hermanos, **Ang Leung** y **Ling Leung**

Esto suena muy bien, como a una sana competencia, pero la realidad es otra: **Ling**, la hermana, quiere mantenerse siempre bajo la luz, y convertirse en la guardiana que su pueblo espera, mientras que **Ang** comienza a ser atraído por el lado de la maldad, y su plan es unirse con el **Zodiac Master** para que juntos puedan reinar en el mundo. Digamos que ese es el lado malo; el bueno es que ambos hermanos tienen aspiraciones en la vida... Bueno, después de este mal chiste continuemos con la historia.

El título del dragón será otorgado a aquel que logre recorrer los 12 templos del zodíaco y vencer a sus guardianes, cada uno inspirado en algún signo chino, como el mono, el caballo o el cerdo. Para esto necesitas explotar tu cosmos al máximo, y disparar una flecha dorada a tus enemigos... bueno, esto último fue sarcasmo, pero es que como puedes notar, las similitudes con **Los Caballeros del Zodiaco** o **Saint Seiya**, como prefieras, son muy obvias; al menos también incluye varias diferencias en el argumento, si no, ya hubieran demandado a BKN International, quien se encarga de dar vida a esta historia.

Gánate la condecoración

Para afrontar el reto, puedes elegir de entre cualquiera de los dos hermanos, y dentro de la modalidad **Conquest Mode**, puedes avanzar a lo largo de varios escenarios, peleando con cuanto enemigo te salga enfrente. Lo interesante de esto es que en determinados momentos podrás usar una transformación especial, que te dará más fuerza y movimientos especiales, que debes usar con mucho cuidado, ya que si fallas quedas totalmente indefenso a los ataques contrarios; por tal motivo, lo ideal es utilizarlos dentro de alguna combinación, que te permita primero dar un par de golpes, ya que así es seguro qu tu especial entre. Por otro lado, es preferible que no hagas siempre lo mismo, porque te volverás predecible cuanto estés jugando contra algún enemigo.

La mayoría de las veces, estas opciones resultan bastante aburridas, ya que puedes pasarte todo el juego apretando sólo un botón y con eso derrotar a medio mundo, pero aquí no ocurre eso, ya que por cada rival que venzas, recibirás puntos de experiencia, y al reunir los necesarios, podrás adquirir nuevos movimientos especiales, que permitirán una mayor variedad en el momento de elegir cómo encarar a un oponente. Hubiera sido una gran idea que cada técnica tuviera un costo y que nosotros decidiéramos cuál comprar, porque de este modo el *replay value* hubiera aumentado aún más, aunque así como está puedes pasarte horas jugando sin ninguna queja.

¿Quién es el mejor?

El modo principal de juego es el de pelea, que resulta parecido a Soul Calibur 2 (con toda proporción guardada, claro). Dentro de él puedes seleccionar a uno de 19 peleadores distintos, cada uno con su propio estilo, y encaminarlo a una lucha contra **Woo Yin**, quien es el **Zodiac Master**. Al ir avanzando, se te explicarán los motivos que tiene cada personaje para llegar al final, y cómo es que sus historias están relacionadas. No es nada del otro mundo, pero se aplaude el hecho de que se tomen estas molestias para un juego de pelea. Antes y después de enfrentar a algún enemigo, aparecerá un display donde te van a platicar la historia, y a pesar de lo que pudieras pensar, los comentarios, y poses de los personajes están muy bien elaborados, lo que habla bien de las personas que han adaptado el argumento de la serie de animación, aunque eso sí, no esperes algo tan profundo como ocurre en trabajos Japoneses por ejemplo, pero se aplaude la planeación y trasfondo que maneja. Si eres seguidor del programa seguro que vas a quedar encantado con lo que realizaron, pero si no lo eres, por lo menos ta vas a dar una buena divertida dentro de las peleas.

Además de los modos ya comentados, se han implementado otros para que tu experiencia sea más agradable. Entre ellos encontramos un Versus para que enfrentes a tus amigos, o un Survival, donde debes demostrar tu talento venciendo a cuanto rival puedas con una sola barra de energía. Como puedes notar, **Legend of the Dragon** ofrece gran variedad de modos de juego, de manera que tanto jugadores solitarios como los que gustan de disfrutar los títulos con sus amigos, puedan pasarla bien. Quizá algunos minijuegos hubieran quedado excelentes, pero bueno, ya será en una secuela.

Algo más que un fusil

Es obvio que este juego toma aspectos de **Saint Seiya...** bueno, más que eso, prácticamente toda la esencia, pero bueno, la verdad es que es lo de menos, ya que el estilo de juego es lo que vale la pena; olvídate de que tu personaje podría llamarse Yoga, mejor céntrate en disfrutar el juego, porque eso es lo que importa. Además aunque parezca mentira, podrás conocer aspectos de la cultura china, que si bien no es tan interesante como otras, siempre es bueno conocer cosas nuevas. Así que si eres de los que piensan que vas a usar el Meteoro de Pegaso, mejor cambia ese pensamiento, y conoce a nuevos héroes.

Usa la inteligencia

Cada uno de los peleadores domina un estilo propio, no ocurre como en otros juegos donde con manejar a uno, ya puedes jugar con el que sea. Aquí realmente tienes que dedicarle varias horas a los peleadores para decir que los dominas al cien por ciento. Todo esto es muy bueno, ya que además de que incrementa la duración del título, te permite conocer los puntos débiles y fuertes de los guerreros, y así cuando los enfrentes, ya sea controlados por el CPU o por un amigo, tendrás un mejor plan para vencerlo, ya que conocerás todos sus límites y alcances.

El Wiimote será tu principal arma contra el Maestro del Zodíaco; úsalo con cuidado.

Dirige tu energía

Ahora bien, veamos el *gameplay*; para jugar este título vas a requerir del Nunchuk y del Wiimote, el primero para mover tu personaje por el stage, y el segundo para marcar algunos movimientos especiales. Puedes dar golpes pulsando los botones de estos dos controles, pero en el momento de usar los hechizos y supermovimientos, tienes que marcarlos con el Wiimote; es algo parecido a lo que vimos en **Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2**, sólo que aquí una vez que el poder está en movimiento, debes continuar agitando el control para darle una mayor fuerza y por ende que cause más daño.

Conviértete en el nuevo guardián

La verdad es que no esperábamos mucho de este juego, pero está muy bien pensado y realizado en cada una de sus modalidades. Con decirles que todos sus escenarios pueden sufrir daños en su estructura durante las peleas, lo que habla bien de los desarrolladores. Es una buena opción si te gustan los juegos de pelea, sobre todo porque lo pueden disfrutar jugadores novatos o expertos, ofreciendo retos distintos para cada uno.

RANKINGS

1 — 10

MASTER: 7.5

El juego es bueno; gracias a lo dinámico de los combates y a la cantidad de opciones que contiene, tardarás bastante en aburrirte, aunque siento que gracias a que la serie aún no se conoce tanto, preferirás **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2**. Otro punto que al menos a mí no me gustó, es que la historia es un fusil de **Saint Seiya**: nada más faltó que el personaje principal tuviera que buscar a su hermana y listo, una demanda segura; pero bueno, como sea trataron de variarle un poco, y este hecho no afecta el *gameplay* que, como ya mencioné, está muy bien elaborado.

CROW: 7.0

Siempre quisimos diversidad en las consolas de Nintendo. Cuando salió el Nintendo 64 nos incomodamos porque faltaban muchos títulos; con Wii es diferente, está saliendo una gran cantidad de opciones, unas buenas y otras que dejan mucho que desear. **Legend of the Dragon** se queda entre esas dos. La historia es interesante, aunque no muy original; su *gameplay* es similar a lo que previamente vimos con **Dragon Ball Z** e incluso el modo alterno de aventura parece como lo que ya es tradición con **Mortal Kombat**. No obstante, el juego es agradable, lo puedes disfrutar en compañía de uno de tus amigos, pero no te prometo que quedará dentro de tus favoritos.

PANTEÓN: 7.0

Juegos van y juegos vienen, por lo cual estoy seguro de que este título pasará inadvertido para muchos, especialmente quienes no sean fans del anime. De hecho, yo no sabía de su existencia hasta que vi al Master jugarlo; después de darle una buena oportunidad, llegué a la conclusión de que se trata de un intento más por alcanzar la fama bajo la sombra de los demás. En cuanto a *gameplay*, puedo decir que es entretenido, pero después de un rato te aburrirá por la monotonía de su desarrollo. Mejor no te arriesgues y ve por **The Godfather**, **Mortal Kombat Armageddon** o, de plano, descarga algún clásico de la Consola Virtual.

Suscríbete a

CLUB NINTENDO

Y obtén un

25%

de descuento

Por sólo

$225.00

recibes 12 ejemplares

Precio normal
$300.00

© 2007 Nintendo

¡Suscribirse es muy fácil!

Llama al 5488-6299 en el D.F.
o desde el interior de la república
(sin costo) al 01 800 849 99 70.

CLUB16/05

¡Con gusto te atenderemos!

Oferta exclusiva para no suscriptores. Vigencia mayo 31, 2007. únicamente para la República Mexicana.

El ojo del CUERVO

Por Hugo Hernández

El mes pasado te presentamos el reciente videojuego de las Tortugas Ninja que viene a acompañar a la película animada de Warner Bros.; pero ahora recorreremos más a detalle sus orígenes y el desarrollo que han tenido estos cuatro personajes en estos 22 años de trayectoria (justamente se cumplen este mes). Durante todo este tiempo, los héroes verdes han incursionado en los cómics, videojuegos, series animadas y, por supuesto, películas que han captado la atención de varias generaciones por sus divertidas historias y su concepto que tal vez no sea nuevo, pero sí se ha colocado como un fenómeno que inició como un concepto underground.

Luego de que Kevin Eastman y Peter Laird iniciaran sus trabajos en los bocetos de los personajes, idearon a una tortuga parada sobre sus patas posteriores y con unos chacos, por lo que se les ocurrió el simple, pero atrayente nombre de **Teenage Mutant Ninja Turtle**. Así continuaron luego con la historia, parodiando un poco los conceptos de **Ronin** y **Daredevil** de Frank Miller (**Sin City**, **Dark Knight Returns**). Pero una simple tortuga no tendría tanto carisma como se necesitaba, así que optaron por crear otras tres que formaran el cuarteto y a su sensei, una rata de nombre **Splinter**. Obviamente todos fueron afectados por un químico conocido como "mutágeno", que les dio la forma humanoide, la facultad de hablar y una actitud que los ha caracterizado como héroes que defienden la justicia, aunque siempre se dan su tiempo para bromear (o comer pizza).

Las Tortugas Ninja han seguido vigentes en los cómics desde 1984 e incluso se desarrollaron historias individuales o tiras cómicas para periódico que narraban la lucha de los héroes en contra de su máximo enemigo: Shredder.

En el primer cómic, **Splinter** narra la historia de su amo **Hamato Yoshi**, miembro de un clan de ninjas llamado "Foot" (y de quien aprendió el arte del combate al imitar sus movimientos en los entrenamientos); allí tuvo problemas en todos los sentidos con su rival **Oroku Nagi**, quien un día lo confrontó y desgraciadamente el desenlace fue fatal en contra de **Nagi**, así que **Yoshi** huyó a Nueva York donde formó su escuela de artes marciales. Pero un día, **Oroku Saki** (hermano de Nagi) logró ser el mejor ninja del clan y fue enviado a Nueva York a comandar a la banda **Big Apple**, lo que aprovechó para buscar venganza contra **Yoshi**, eliminándolo a él y a su esposa y dejando libre a **Splinter**. La pequeña rata huyó y poco después se contaminó con un extraño fluido que afectó también a cuatro pequeñas tortugas, dándoles forma humana y la capacidad de hablar; con ello, **Splinter** se dedicó a entrenar a las tortugas en el arte del ninjitsu, no sin antes darles el nombre de famosos artistas del Renacimiento que extrajo de un libro que encontró en las coladeras.

Trece años después, los cuatro gladiadores estaban listos para cumplir su destino... enfrentar y derrotar al **Shredder** (**Saki**) para vengar la muerte del amo de **Splinter**, **Hamato Yoshi**.

En lo personal, yo no conocía a las tortugas... pero un día (al inicio de los años 90) prendí la tele y lo primero que vi fue un programa especial sobre la prevención de las drogas con muchos personajes de caricaturas (**Cartoon All-Stars to the Rescue**), donde aparecían **Winnie the Pooh**, **Alf**, **Muppets Babies**, **Smurfs**, **Alvin and the Chipmunks**, **Ducktales**, **Garfield**, **The Real Ghostbusters** y **Looney Tunes**. A todos esos ya los conocía, pero de pronto vi a una tortuga con forma humana y usando chacos... dije... "¡órale!, ¿eso qué es?". Pues se trataba de **Michelangelo**, el más "bromista" del equipo. Poco tiempo después vi por primera vez la serie animada ya en todo su explendor: **Teenage Mutant Ninja Turtles**.

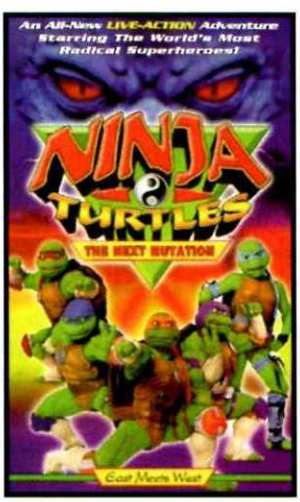
¡A la pantalla chica! Teenage Mutant Ninja Turtles

Para 1987 su popularidad estába consolidada, pero su nuevo objetivo era la pantalla chica y así lo hicieron; inicialmente funcionó como una miniserie de cinco capítulos, pero su aceptación fue tal, que pronto se realizaron 13 más. Algunos de los cambios importantes fueron el color específico de las cintas de las tortugas (antes todos usaban rojas) y se agregaron detalles como la pizza o que **Hamato Yoshi** no murió, sino que él fue quien se transformó en **Splinter**. Asimismo, se incluyeron nuevos villanos, como los torpes **Rocksteady** y **Bebop**, que no eran más que los pelmazos a quienes todo les salía mal; **Krang**, un extraterrestre (de la dimensión X) que se movía en un cuerpo robótico rosado. Esta serie perduró hasta 1996 y contó con 194 episodios que ahora ya puedes disfrutar en DVD. Se caracterizó por su humor continuo y las múltiples situaciones de acción fueron parte de la escalinata para su próximo paso por los videojuegos y películas.

Los japoneses también querían sacarle jugo al "boom verde" y pronto surgió una serie de Manga llamada **Myutanto Tatorusu**, algo así como Tortugas Mutantes, y se trató de una adaptación de 15 episodios de la serie animada norteamericana. Posteriormente salió a la luz otra miniserie llamada **Supa Tatorusu** (Super Tortugas), la cual tuvo tres ediciones y se adaptaba al estilo de animación japonesa, con diseño de personajes más musculosos que incluso podían transformarse en seres más poderosos al mero estilo **Power Ranger**.

Teenage Mutant Ninja Turtles: The Next Mutation

En 1997 se hizo una serie de *Live Action* llamada **Teenage Mutant Ninja Turtles: The Next Mutation**, una versión diferente pero realmente mala. Uno de los aspectos a destacar es que se incluyó una tortuga adicional (mujer) llamada **Venus de Milo**. Dicha serie tuvo sólo 26 episodios (y la verdad fueron muchos); la historia decía que las tortugas habían crecido (ya aproximadamente tenían 18 años) y que **Splinter** es capturado por el **Dragon Lord**, así que el Emperador **Chung** de China manda a su hija adoptiva a Nueva York para comandar a los cuatro héroes que deben rescatar a su sensei... sin mencionar que **Shredder** sigue activo y ahora más peligroso que nunca, y que aprovechará estos momentos para derrotar a sus acérrimos rivales y a su viejo maestro. Honestamente esta serie tenía menos futuro que Michael Jordan en el béisbol y por fortuna la tortura visual y crimen en contra de las tortugas terminó en 1998.



Luego de su exitoso debút en la serie animada de los años ochenta, las Tortugas Ninja reaparecen con un look más adulto y sin usar tantas bromas simples.

Teenage Mutant Ninja Turtles

Cinco años más tarde (2003), la cadena FOX (junto con 4Kids Entertainment) decidió traer de vuelta a los paladines de la justicia. En esta ocasión, la serie animada se enfocó más al carácter y situaciones vistas en los cómics originales del 84; de hecho ya no se hacían tantas bromas y su forma física incluso se veía más robusta y agresiva (como se observa en la ilustración de arriba). Aquí **Shredder** seguía siendo el enemigo a vencer, pero luego de algunas temporadas ya no se hablaba de él. Es también aquí donde se muestra a **Leonardo** con tendencias más individualistas. Hasta estos días iban más de 130 episodios (en seis temporadas). A partir de la sexta se le agregó el subtítulo de **Fast Forward** y se describe a las tortugas en un futuro no tan cercano (2105).

Pizza Time: ¡Las tortugas llegan al celuloide!

Con la reciente cinta animada, **TMNT** (**Teenage Mutant Ninja Turtles**), ya son cuatro las películas que han protagonizado estos reptiles, las primeras tres bajo el estilo *Live Action* donde se describía el origen de los héroes, su mutación y su rivalidad con **Shredder** y su molesto Foot Clan (**Teenage Mutant Ninja Turtles**, 1990), seguida un año después por **The Secret of the Ooze** y culminando en **Teenage Mutant Ninja III** en 1993. En la segunda cinta, **Shredder** va por el todo o nada e incluso recluta a dos mutantes, muy fornidos por el mutágeno, pero como eran jóvenes, no son muy inteligentes que digamos, tal como en el caso de **Bebop** y **Rocksteady**; en esta misma se vive una lucha de alto poder cuando **Shredder** usa en sí mismo el químico para volverse aún más poderoso, pero las tortugas salen avantes y le patean el trasero... al parecer de forma definitiva. Ya en el cierre de la trilogía, nuestros héroes viajan hacia el Japón feudal en la era de los samuráis, ya que extrañamente **April** desapareció debido a un misterioso talismán que será el medio por el cual ellos viajarán al pasado para traerla de vuelta, conocer otra cultura, pelear contra nuevos enemigos y llegar a tiempo para tomar un cafecito con **Splinter**. A mi gusto, la primera cinta fue la mejor; ¿tú qué opinas?

Es un hecho que lo que inició como un cómic con bajo presupuesto, y creado en las casas de Peter y Kevin, se ha convertido en todo un suceso que atrae cada vez más a generaciones ávidas de héroes diferentes. En mi caso me quedo con la serie de 1987, que me hacía reír y me recuerda también los pirmeros videojuegos de Konami, más el segundo de NES que contenía lo que antes ya se había visto en Arcadia, pero que ahora lo podíamos jugar en nuestras casas con gran detalle. En una edición subsiguiente de El Ojo del Cuervo les platicaré sobre los videojuegos que han aparecido en casi todas las consolas de Nintendo.

Ni modo, cuatachos... esta historia se acabó, pero antes de emprender el vuelo, les sugiero que vayan marcando su calendario porque este mes será de cine ya que se estrenan cintas tan esperadas como **Spider-Man 3** (Sam Raimi) y **Pirates of the Caribbean: At World's End** (Gore Verbinsky), y sería un crimen que se las perdieran. Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. No se olviden de echarle un ojo al blog y a los foros. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, CP 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, DF. ¡Cowabunga!

RETROactivo

Por Gus y Pepe

Qué tal, amigos, es un placer de verdad volver a estar con ustedes a través de esta tan olvidada sección de Retroactivo, que ya no había salido porque Gus y Pepe siempre andan en la luna y así no nos pueden seguir contando anécdotas.

PEPE: Un momentito; si la sección no ha salido es por una razón: todos conocemos el problema de alzheimer de Gus y sabemos que está difícil que recuerde algo. Me da pena cuando le anda preguntando a todo mundo si saben en dónde vive para poder regresar a su casa.

GUS: No es cierto. La verdadera razón por la que no se ha hecho la sección es porque Pepe apenas salió del reclusorio, y eso apenas con libertad condicional.

PEPE: Bueno, pero eso fue por un mal entendido, y la verdad yo no sabía que tu hermana me iba a acusar.

GUS: Bueno, si vamos a empezar con las discusiones no vamos a poder hacer el Retroactivo. Mejor vamos a decirles de qué se va a tratar esto.

PEPE: Está bien, hoy les vamos a platicar de cuando jugábamos futbol de salón en la oficina. Sí, así como lo oyen: futbol de salón en la oficina.

Nunca se me va a olvidar que en un reñidísimo partido de estos, le he metido a Gus una barrida tipo Cuchillo Herrera y casi le rompo la pata. Ya se imginarán cómo chilló.

GUS: No manches, de veras que sólo a nosotros se nos ocurrió esa jalada.

PEPE: Nomás para que se den cuenta de la ociosidad de Gus: yo, trabaje y trabaje, tratando de terminar unos cursos Nintensivos, cuando Gus nomás perdía el tiempo y toda la tarde se la pasaba rascándose las... ideas, y en una de esas se le ocurrió organizar un torneo de futbolito de salón.

GUS: Ya no te voy a hacer caso con tus mentiras: el que estaba de haragán eras tú, y lo del futbolito se le ocurrió a... a... a... bueno, la verdad sí se me ocurrió a mí. Pero jugábamos cuando ya habíamos acabado de trabajar. En ese entonces trabajábamos en Compañía Papelera Escolar y nosotros teníamos a nuestro cargo el departamento de publicidad y al mismo tiempo hacíamos la revista. Estábamos en un 4° piso y era enorme.

PEPE: Pues resulta que Frank y Toño le estaban dando los últimos toques a los diseños que estaban haciendo, que entonces se hacían a manita y sobre un restirador. Por cierto, Toño era una flamante adquisición que Gustavo contrató para colaborar en la revista.

GUS: Sí, me costó mucho trabajo convencerlo, porque se dejó pedir mucho y la verdad no teníamos tanto presupuesto. Su carta era costosísima.

PEPE: No te hagas i"#$%&/. Toño es tu primo y él fue el que te pidió chamba y además era un chamaquito que no sabía ni pegar estampitas.

GUS: Bueno, sí, pero para esos días ya sabía escribir y recitaba muy bonito la de "Mamá, soy Toñito"...

PEPE: La cosa es que estaban bien entrados con la chamba cuando a Gustavito se le ocurre que podíamos quitar todos los muebles en la oficina y hacer una cancha de fut. El piso estaba alfombrado y se prestaba para la cascarita. Aunque Frank y Toño sólo veían a Gus con cara de "déjanos trabajar".

GUS: Sí pero a la mera hora los primeros que hicieron a un lado sus mesas de trabajo fueron Frank y Toño, y al rato, ahí estaban jugando. La cosa era más o menos así: poníamos dos bancos de cada lado y las patas eran los postes; jugábamos con una pequeña pelota de unicel, y nos poníamos unos protectores de cartulina como espinilleras porque la única forma que podía jugar Pepe era dando patadas de la manera más sucia que se puedan imaginar.

PEPE: Bueno, lo que pasa es que Gus era muy delicadito y se le podían romper sus pantimedias con cualquier patadita. Bueno, pues una tarde, después de terminar de hacer unos mapas para algún Nintensivo, vino la ilustración del próximo número, que nos había tomado como tres días de trabajo...

No sólo jugábamos futbol soccer en nuestras oficinas, también nos divertíamos con otros deportes como el basquetbol. En otra edición les platicaremos de los torneos de canastas que organizábamos en el jardín de nuestra agencia (Network) en la calle de Pestalozzi hace ya algunos años. En la foto vemos a Eugenio Derbez lanzando su tiro mientras Toño, Frank y Chucho Medina esperan turno.

GUS: Nos cercioramos que en el piso de abajo no hubiera nadie (el tercer piso era el de los jefes y cualquier brinquito se oía durísimo); entonces comenzó el partido. Jugábamos retas de dos contra dos. El que perdiera invitaba la cena. El partido se puso muy denso pues ya nos habíamos pateado mucho y estábamos calientitos. En una de esas, para variar, Pepe hace una de sus jugadas y me ha metido una patada honda el más cerdo del mundo...

PEPE: No es cierto, apenas fue un rozoncito. Pero desde entonces Gus era tan fragilito como un bailarín de ballet. Entonces, para demostrarme que sí le había pegado, se bajó el pantalón y se quedó con un pantalón corto que traía debajo, mostrando sus musculosas piernas con una marquita que le dejé. Como me marcaron penalty, decidió cobrarlo en pantalones cortos, que más bien parecían calzones boxers. La cosa es que se veía muy ridículo... bueno, eso no es raro, ya saben que le encanta hacer el ridículo.

GUS: Entonces que me concentro, y le he dado un patadón a la pelota, que a la mera hora salió para todos lados menos para la portería y acabó en una botella de tinta china, y ésta a su vez cae y se rompe encima del trabajo de Frank y Toño. Todos estábamos entre que nos reíamos y llorábamos (bueno Frank y Toño llorando) porque se había echado a perder la chamba de tres días. Y esa es la historia de los juegos de futbol.

Todavía traigo en la pata el recuerdito que me dejó Pepe con su entrada tan artera. Lo que pasa es que él aprendió a jugar futbol con la banda de Los Panchitos.

PEPE: No, ni m... ahí no acabó, porque a la mera hora Gus estaba tan preocupado por tratar de salvar el trabajo, que recogió los papeles, se embarró de tinta china las manos, se frotó la cara y se manchó. Imagínense a Gus con los papeles en las manos y la cara embarrada de tinta china y además en calzones, cuando de repente, todos menos él, escuchamos que alguien subía del tercer piso hacia donde estábamos nosotros.

GUS: Ya ni me recuerdes... ¡fue horrible, fue horrible! Yo no me di cuenta que alguien venía; cuando volteo nada más alcancé a ver que todos se escondían en la oficina de Pepe, y pensé: "de seguro el mamila de Pepe les dijo que se escondieran para no ayudarme"...

PEPE: Pero no fue eso; lo que pasó es que subió el dueño de la compañía con unos invitados, muy orgulloso, para mostrarles el departamento de publicidad y en eso encuentran destrozo y medio y a Gus como que en calzones y todo embarrado de tinta china. ¿Se imaginan? ¡Ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja! Cuando le preguntaron, él les tuvo que decir que estaba haciendo aeróbics y que le pegó a la mesa y se le cayó la tinta.

GUS: No me avisaron, y esa fue una bromita de Pepe... para que vean lo bajo que puede caer un ser humano. Pero no les dice que al final de todo él perdió y no pagó la cena; a la mera hora todos tuvimos que pagar... eso no se hace, eso sólo lo hacen los estafadores mala onda como Pepe.

PEPE: Momentito, eso díselo a Miguel Padilla. ¿No te acuerdas la vez que nos invitó a comer en Puebla?

GUS: Ah, sí, ya me acordé. Eso pasó hace como un año, cuando dimos las pláticas en las tiendas de El Palacio de Hierro.

PEPE: La última fue en la sucursal de Puebla. Llegamos allá a la hora de la comida y la plática era en la tarde.

GUS: Así que sugerimos irnos a comer antes de la plática. Humildemente nos fuimos al área de comida de la plaza, cuando de repente Miguel nos dice: "Señores, ustedes tienen que comer algo más digno; ni modo que coman hamburguesas o pizza; no, señores, yo los invito a comer a un restaurante". Todos mostramos nuestro sincero agradecimiento ante él.

PEPE: Nos llevó a comer a un lugar muy bonito; la comida, excelente. Sólo hubo un problemita: a la hora de la cuenta Miguel salió con el viejo truco de "Olvidé la cartera" y ya sabrán: ahí nos tienen haciendo cooperacha entre todos para pagar hasta lo que se consumió el señor Padilla.

GUS: Tienes razón, retiro lo dicho, Pepe: hay gente todavía más baja que tú.

Bueno, pues aquí le paramos. Pronto estaremos en esta sección contando las anécdotas de las cosas que nos pasaron cuando todo esto comenzó, hace ya 15 años.

ÚLTIMA PÁGINA
MAYO 2007

Se nos termina el mes de mayo, pero mientras esperas la próxima edición de Club Nintendo, dale una oportunidad a los juegos que revisamos en este número, como **Spider-Man 3**, que es un éxito en las pantallas y también lo será en los videojuegos, ya que Activision siempre se ha caracterizado por crear buenos juegos sobre este personaje. La próxima edición también estará de película y, por supuesto, nosotros te platicaremos todo lo relevante de las conversiones a videojuego que están preparando las compañías. Todo esto y más lo encontrarás en la edición de junio 2007. ¡Hasta la próxima!

Shrek the Third (Wii)

Los cuates de Dreamworks se lucieron con el desarrollo de esta historia y sobre todo de los personajes, y en la tercera entrega el humor y las parodias no se dejarán esperar. Pero qué mejor que disfrutar el videojuego en Wii, con la diversión de la película y la facultad de controlar las acciones de tus personajes favoritos (el ogro **Shrek** y su amada **Fiona**, **Burro**, el **Gato con Botas**) y otros nuevos en exclusiva para el juego, cada uno con habilidades especiales y técnicas de combate. Los escenarios también serán adaptados del filme, pero al igual que los personajes, habrá algunos totalmente nuevos, como el castillo de la reina malvada. Cada nivel estará diseñado con múltiples *puzzles* y retos en plataformas para que vivas una aventura excepcional. Además, se incluyen diferentes minijuegos que ampliarán el grado de diversión y así podrás reunir a tus amigos para que disfruten en grupo de esta entretenida entrega que nos presenta Activision.

Harry Potter and the Order of the Phoenix (Wii)

El joven aprendiz de mago sigue dando de qué hablar y más aún ahora que ya está impreso el desenlace de la historia. Pero en cuestiones de cine y videojuegos, **Harry Potter** va en su quinta entrega, siendo ésta la primera entrega de la historia que aparecerá en Wii, aprovechando las cualidades del control remoto y llevando a la franquicia a un nuevo nivel. Un punto a destacar es la intención de EA en mantenerse lo más apegado a la película, en lo relacionado con la historia y los visuales. Obviamente, si lees o ves esta parte de la historia, te será más familiar recorrer los fantásticos mundos de la magia. Para hacer más diversa la aventura, podrás controlar a varios personajes, como **Dumbledore**, **Sirius Black** y por supuesto, **Harry Potter**.

Pirates of the Caribbean: At Worlds End (Wii)

El cierre de la trilogía de piratas más aclamada de los últimos tiempos está por definirse en las salas en mayo. Obviamente Disney Interactive Studios no podía dejar pasar la oportunidad de ofrecernos el videojuego, en donde seguiremos las aventuras de **Jack Sparrow**, **Will Turner** y **Elizabeth Swann**; aquí también podrás vivir parte de los eventos que se suscitaron en la segunda película, **Dead Man Chest**, e incluirá detalles exclusivos para el videojuego, al presentar nuevas locaciones y piratas con finales especiales que satisfagan a todos los corsarios. La diferencia más importante para la versión de Wii será sin duda la forma de manejar a los protagonistas utilizando el control remoto, con lo que sentirás que eres tú quien realiza los ataques y combate contra cientos de enemigos.

© 2007 Dreamworks © 2007 Activision

© 2007 Nintendo

© 2007 Nintendo